HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 4 JANUARI 1996

POWER UNLIMITED

f. 6,95 VUURGEVAARLIJK BF 130

PC CD-ROM * CD-i * PLAYSTATI... GA * ...TENDO

Win EEN REIS NAAR ENGELAND MET THE RIDDLE OF MASTER LU

CRUSADER
KENT GEEN GENADE

3D SHOOTERS
✝✝✝✝ WITCHHAVEN
✝✝ HEXEN
✝✝✝ TEKWAR



STICK 'EM UP, SUCKER!

VIRTUA COP

Eindelijk! DOOM OP SNES

VIRTUA FIGHTER 2 ● PHANTOM 2040 ● MEGAMAN 7
SEGA RALLY ● TWISTED METAL ● FIFA SOCCER '96
VR TROOPERS ● LOADSTAR ● INDYCAR 2 ● FORMULA 1
SCREAMER ● CYBERSLED ● PANIC IN THE PARC ● HELLFIRE ZONE ● AIR POWER

ZZ 1996



ƒ 6,95 / BFR 130 JAARGANG 4 / JANUARI / 1996

POWER UNLIMITED

Ook in 1996 reviews voor: PC CD-Rom, Super NES, Game Boy, Ultra 64, 3DO, MegaDrive, Saturn, CD-i, PlayStation, Neo Geo

Power Unlimited totaal vernieuwd!!!!

win Een reis naar Engeland met the riddle of Master Lu

CRUSADER kent geen genade

3D SHOOTERS
† WITCHHAVEN
†† HEXEN
††† TEKWAR



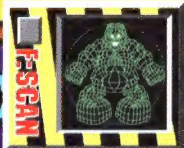
stick 'em up, Sucker!

VIRTUA COP

Eindelijk! DOOM OP SNES

Virtua Fighter 2 • Phantom 2040 • Megaman 7
Sega Rally • Twisted Metal • FIFA Soccer '96
VR Troopers • Loadstar • Indycar 2 • Formula 1
Screamer • Cybersled • Panic in the Parc • Hellfire Zone

MAIN-FRAME™
ACTIVATE HOLOPORT
RENDER
1100
SPEED
MC
LOG/DATE
3096/11/11









Dit nummer

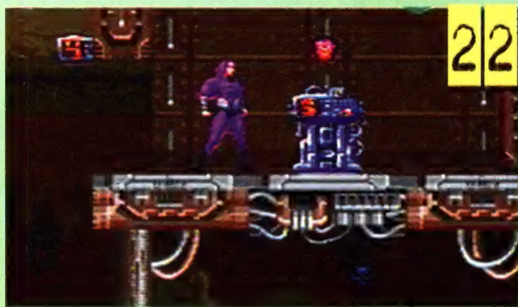


VIRTUA COP
18

Spuug maar eens goed in je handen want in Virtua Cop gaat het hard tegen hard. Eerst schieten en dan vragen stellen is het motto want tientallen zware jongens staan op scherp om voorgoed een einde te maken aan je veelbelovende carrière. Een van de beste shoot'm ups van dit jaar.

DOOM
20

Doom, een van de best verkochte computergames ter wereld, is eindelijk uit op de SNES. Schieten, hakken en zagen in een angstaanjagende omgeving. Alleen voor gamers met stalen zenuwen!



22

PHANTOM 2040

Misschien wel het grootste en ingewikkeldste platform ooit verschenen. Een nieuwe superheld is opgestaan.

3D SHOOTERS
28

PC helden en moordenaars zet jullie schrap! Het is weer tijd om slachtoffers te redden en te maken. Vier pagina's vol spanning, monsters, zwaarden, bijlen, drugsdealers en biggetjes in achtereenvolgens Hexen, Witchhaven en Tekwar.

SEGA RALLY
40

De natte droom van ieder race fanaat. Sega Rally is zo realistisch dat je het smeulende rubber bijna kan ruiken.



44

THE RIDDLE OF MASTER LU

Kan een leerzaam spel ook boeiend zijn? Die vraag mag na The Riddle Of Master LU bevestigend worden beantwoord. Een must voor de liefhebbers van rariteiten met graphics die zo haarscherp zijn dat je de meeëters kan tellen.

POWER UNLIMITED VERNIEUWD

'Tevredenheid is achteruitgang,' roepen ze bij Ajax. Ze hebben gelijk, de jongens van Van Gaal. Ajax speelt al jaren prachtig voetbal, toch ze staan ze nog altijd op scherp voor iedere wedstrijd. Power Unlimited geeft je al 2 1/2 jaar lang prachtige spelpagina's en jullie waarderen dat met stapels fanmail en ongehoord hoge cijfers in de enquêtes. Wij voelen ons zeer gevleid, maar dat is nog geen reden om met de armen over elkaar te genieten van het PU-succes. Power Unlimited kijkt het liefst vooruit, want het kan altijd beter. Kortom, met deze Power Unlimited 'nieuwe stijl' staan ook wij op scherp. Klaar voor de toekomst en de spellen van morgen.

EDWIN

VIRTUA FIGHTER 2
48

Virtua Fighter 2 voegt een nieuwe dimensie tot aan het fenomeen vechtspelletjes. Na een aantal potjes zijn de fighters als klei in je handen en is het ass-kicken van de bovenste plank.

TWISTED METAL
50

Tijdstip: Kerstavond 2005. Lokatie: De straten van Los Angeles. Evenement: De Twisted Metal Race. Doel: Overleven!



54

FIFA SOCCER 96

Onze halve Limburger Thomas maakte een eind aan z'n frustraties door Roda JC revanche te laten nemen tegen Benfica. Fifa Soccer kenners zullen niet teleurgesteld worden want ook deze nieuwe versie biedt weer leunstoel-voetbal van hoog niveau.

DE QWIFZ!
86



In deze Power Unlimited laten we ze los... De Qwifz! De nieuwe strip van tekenaar Aryton neemt de plaats in van de maandelijkse column. Grootmoedig maakt Ed plaats voor de Qwifz want, zo gaf hij zelf toe, wat die leipo's allemaal beleven daar kan ik als burgermannetje niet tegenop.

inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

SATURN SOF (1)

Ik kom nog even terug op mijn brief uit de Power Unlimited van november, want mijn verhaal heeft nog een vervolg! Ik liep namelijk die winkel in om eindelijk mijn Saturn te kopen. Op een plek waar je meestal (vaak niet) wordt bediend stond een man in een grijs pak en met een koffertje in zijn hand te praten met die kneus van achter de balie. Ik kwam even tussenbeide om te vragen naar de prijs van de Saturn, waarop ze mij in een stoel zetten en me een glas warme melk gaven, alsof ze iets vreselijks wilden gaan vertellen. Dat deden ze dan ook: "De Saturn kost 1150 gulden." Het werd mij zwart voor de ogen en nadat ik met reukzout weer was bijgebracht, begon de man in het grijs (een vertegenwoordiger van Sega!) zijn verkooppraatjes op mij af te vuren. Hij vertelde mij dat de prijs de eerste anderhalf jaar niet zal dalen, de PlayStation net zo duur zou worden en dat hij wist waar ik woonde. Nu lees ik in jullie toffe blad dat de Saturn nog maar 799 gulden kost. Het spijt mij trouwens van de mevrouw met die collectebus, maar dan had ze maar niet -juist op dat momentmoeten aanbellen. Toen ik weer wat gekalmeerd was, ben ik heel rustig naar het postkantoor gelopen met een zacht tikkend pakketje, geadresseerd aan Sega Nederland. Hij zal nu wel zo ongeveer aangekomen zijn...

Sven Monnichmann, Appingedam.

SATURN SOF (2)

Ik was een van de eersten die de Saturn heeft gekocht voor f 1149. Ik was er erg blij mee, zelfs toen ik hoorde dat de PlayStation veel goedkoper was. Ik schrok me echter kapot toen ik een advertentie las waarin de Saturn voor f 799 werd aangeboden. In een andere winkel stond de machine voor f 849. Kortom, we hebben het hier over een verschil van zo'n driehonderd gulden. Ik had wel verwacht dat de Saturn iets goedkoper zou worden, maar zoveel had ik nooit kunnen voorspellen. Daarom vind ik dat Sega hun eerste, en dus ook hun trouwste kopers in ieder geval geld terug moet geven of korting op een spel of iets dergelijks.

Michel Vennema, Veenendaal

Natuurlijk begrijpen wij jullie woede, wij vinden het zelf ook niet netjes van Sega om zo snel die prijs al te verlagen en daardoor haar trouwste aanhang voor schut te zetten. Maar er is hoop! Iedereen die in Nederland de Saturn voor de oude, hoge prijs heeft aangeschaft en zijn registratiekaart heeft ingestuurd, mag een dezer dagen een brief van Sega in de bus verwachten. In die brief zal Sega een aanbod doen om de financiële pijn iets te verzachten. We weten nog niet wat dit inhoudt, maar het gebaar is oké. We rekenen er op dat de Saturn-freaks ons over dit aanbod op de hoogte zullen houden.

BEK OPEN

Gisteren zat ik in mijn kei-toffe kamer-hok-gevalding te kijken hoe een of andere wazige appelsjaak Killer Instinct zat te spelen. Hij zei tegen mijn broer (De Oppermachtige Schrale Manga Wizard In Badjas): 'Ik ga even iets proberen.' Ik dacht, tof, wat gaat er nu gebeuren? Een paar seconden later hing mijn bek open van hier tot Tokio en was mijn tong ineens drie keer zo lang geworden. Ik hoorde: ULTRAAA, ULTRAAA, ULTRAAA!!! Het was een 36-HIT-ULTRA-COMBO! Wow! Die Orchid kan toch ook wel meer dan alleen haar bloesje opentrekken en tegenstanders van het dak af rammen. Mijn dag was weer goed en ik ging met een gerust hart slapen.

Maarten Puntman, Oisterwijk.

Wij zijn vooral benieuwd hoe die combo er met open bloes uitziet!

LOODGIETER LEED

In het oktobernummer stonden twee tekeningen die mij opvielen. De eerste was van Nick de Wit. Toen ik zag dat die halve gare loodgieter (Mario) Sonic recht in zijn gezicht uitlachte en Sonic in zijn broek scheet van angst, begon ik al lichtelijk geïrriteerd te raken. Maar toen ik de tekening van Kevin Alen zag (waar dat 'doetje' de kop van Sonic eraf schroefde), werd ik echt gek. Het is een schande! Mario is nog kleiner dan alle zeven dwergen bij elkaar, maar hij wordt wel op een lengte van twee meter getekend...

Barry Smit, Amsterdam.

Zij zijn groot en ik ben klein en dat is niet eerlijk!

VIEZE VERRADERS

Vol goede moed liep ik zoals elke maand vol spanning weer naar de kiosk. Deze keer was extra spannend, want ik had een keurig briefje naar Power Sales gestuurd omdat ik graag mijn SNES kwijt wil. Maar toen ik Power Unlimited helemaal had doorgelezen, sprong het glazuur van mijn tanden, m'n broek zakte af (veel bekijks) en mijn klompen braken. Ik dacht: Wat de fok is dit? Geen advertentie! Koop ik altijd heel trouw, staat mijn Power Sales advertentie er niet in! Stelletje naaiers, vieze verraders!

Mark van de Boom, Baarn

Ho! Stop! Halt! Er komen maandelijks veel te veel Power Sales advertenties binnen om ze allemaal te plaatsen, dus er komt ook een beetje geluk bij kijken. Maarrrrrr, we hebben er wat op gevonden. Sinds vorige maand kun je ook alle Power Sales advertenties in ons Powerweb op internet vinden (http://www.vnu.com/powerweb) en wat is er nu mooier dan adverteren in cyberspace?

HET RITUEEL

Het is weer herfstvakantie, tijd voor het jaarlijkse ritueel. De la schuift open en er verschijnt een enorme chaos. Ik vis alles eruit, zoek en sorteer de hele nacht. Pas als de zon er over begint te denken om weer op te gaan, ben ik er klaar voor. Eindelijk is mijn stapel Power Unlimited's, vanaf het eerste nummer ooit, klaar voor gebruik. Eindelijk kan ik de review van Starwing nog eens gaan lezen. Tranen van blijdschap rollen over mijn wangen. Ik vaar langs de steeds veranderende layout, Power Kid ikonen, de strips, de redactie. Ik lees al mijn brieven en die van Mortal Marcel. Maar vooral zie ik het blad kwalitatief steeds beter worden. Maar dan zie ik tot mijn schrik dat ik er twee mis! Mijn leven, mijn geloof, mijn overtuiging! Waar zijn ze gebleven? Ik ben ze kwijt. Waarom moet mij dit overkomen, wat heb ik misdaan? Snikkend leg ik de stapel weer terug in de la. 'Tot volgend jaar,' fluister ik zacht, terwijl de vogeltjes buiten beginnen te fluiten...

Niels 't Hooft, Leiden.

Voor zoveel leed en drama van een hoog literair gehalte, maken wij graag een hoge uitzondering. Niels, je twee ontbrekende Power Unlimited's zijn onderweg. Wel zijn we erg benieuwd naar je reactie op het uiterlijk van deze vernieuwde PU. We hopen dat je het droog houdt...

GAME GEAR GABBER

Toen ik laatst een wandeling door de stad maakte, werd ik met stomheid geslagen: Dixons had bijna alle Game Gear-titels uit de handel genomen. 'Nou, ja, schijt,' dacht ik en ik ging vol goede moed naar V&D. Daar aangekomen kreeg ik bijna een beroerte: "Waar zijn de Game Gear titels?" "Geen aanbod meer", zei een verkoper tegen mij. Na al die stress en tegenslag ging ik naar Bart Smit op de Lijnbaan. "Is Mortal Kombat 3 voor de Game Gear al uitgekomen?", vroeg ik twijfelachtig. "MK3 komt niet op de Game Gear en het zal mij niet verbazen als er helemaal geen spellen meer uitkomen voor de Game Gear. Bart Smit haalt dit jaar nog alle GG-spellen uit de handel. Tsja, dat krijg je als je maar één Game Gear spel per drie maanden verkoopt..." Mijn vraag: Zal Sega zich nou uitsluitend op de Saturn, Mega-Drive en 16-bit Game Gear richten? Ik wil graag een antwoord hebben, anders spoel ik mijn Game Gear door de plee en koop ik uit pure woede maar een Game Boy.

Narada Tjon-A-Ten, Rotterdam.

Het zal niemand verbazen dat Sega een aantal fikse tegenslagen te verwerken heeft gekregen; de prijs van de Saturn die onder druk van Sony omlaag moest, de mislukking van de 32X, de stopzetting van het Neptune-project (MegaDrive met ingebouwde 32X). Ook met de Game Gear gaat het dus

slecht. Er komen bijna geen spellen meer voor uit, zodat het apparaat nu een langzame dood tegemoet gaat. Bovendien is de 16-bit GG (of portable MegaDrive) in de koelkast gezet. Kortom, de toekomst van Sega zal meer dan ooit afhangen van het succes van de Saturn.

EINDE COLUMN

Ik vind jullie blad echt onwijs gaaf, maar waarom laten jullie Ed in godsnaam die column doen? Daar is toch niks aan?
Arno Broekhof, Rosmalen.

■ Je hebt gelijk, Arno. Ook wij vonden Ed's column het maandelijkse dieptepunt in Power Unlimited. En heb je die zoete kiekjes uit het familie-album gezien? Vreselijk, toch? Hé, wakker worden, Broekhof! Ed is een topjournalist met jarenlange ervaring, tal van journalistieke prijzen op de schoorsteen en met de mooiste dochter van heel Nederland! Daarom hebben met extra veel pijn in het hart afscheid van Ed's column genomen; hiervoor in de plaats vind je een nieuw tekentalent (ontdekking van Ed!) met het eerste deel van een prachtige strip.

1/G/M

Graag wil ik u op het volgende attenderen. In uw tijdschrift van juli/augustus staat bij de rubriek Power Sales een advertentie van Contactnet. In deze advertentie spreekt men over het *gratis* ophalen van PC-games van hun computer. Uw blad wordt vooral door jongeren gelezen. De enthousiaste computerliefhebber, zoals mijn zoon, denkt bij zo'n advertentie, dat is leuk, een gratis spel, en haalt er een op. Maar wat blijkt als de telefoonrekening komt? Het ophalen van dit spel heeft tientallen guldens gekost. In de bewuste advertentie, staat onderin met kleine letters geschreven: ANSI 8/M/1 1/G/M. Pas nu begrijpen wij dat de 1/G/M *1 gulden per minuut* moet betekenen! Ik wil u graag verzoeken om dit soort misleidende advertenties niet meer op te nemen.
Th. Simonis, Oirschot.

■ U heeft gelijk. Dus, Power dudes, let goed op! 06-Nummers zijn zelden gratis, zeker als er mee in bladen wordt geadverteerd. Die gulden per minuut kan fiks aantikken, als je niet oppast. Een beter alternatief zijn de spellinks op het PowerWeb (tegen lokaal tarief op Internet) of de speelbare gamedemo's op de gloednieuwe Power CD-ROM. Meer informatie hierover vind je verderop in deze PU.

Yo! Kunst


Jeffrey Weller, Diemen


David Storm, Tilburg


Vincent Alexander


Martijn v.d. Rijdt, Heeswijk



Machiel Hulsbosch, Baarle-Nassau


Ronald v. Vlijmen, Amsterdam



Mortal Marcel, Beek

NINTENDO TOONT ULTRA 64

nieuws

ULTRA KLAAR

Zelden is er zo geheimzinnig gedaan over een nieuwe spelcomputer. Nintendo heeft tot op het laatst de spanning weten op te bouwen, maar op 24 november 1995 werd er in Tokyo aan alle geheimzinnigheid een einde gemaakt. Power Unlimited heeft het met eigen ogen gezien, de controller in handen gehad en de eerste spellen gespeeld en, inderdaad, we kunnen het bevestigen; de Ultra 64 is klaar!

ULTRA APRIL

Plaats van handeling is de Shoshinkai in Makuhari, Tokyo. Een kleine spellenbeurs waar een aantal spelproducenten hun nieuwste Nintendo-games voor 1996 lieten zien. De vele tientallen RPG's hadden we snel bekeken (rare jongens, die Japanners!), onze volledige aandacht ging uit naar die ene wereldprimeur en daar troffen we goed en slecht nieuws.
Om met het slechte nieuws te beginnen, lang heeft Nintendo geroepen dat de eerste Ultra 64-computer (die in Japan Nintendo 64 heet) vanaf december in het thuisland te koop zou zijn. Op de beurs maakte Nintendo-eindbaas Yamauchi echter bekend dat het apparaat niet voor eind april in de verkoop gaat. Hij zei er jammer genoeg niet bij of het dan om een wereldwijde release gaat, of om een start in Amerika en Japan. Wel werd de prijs van 299 dollar opnieuw bevestigd.
De tweede tegenvaller betrof het spelaanbod. Vooraf werd gezegd dat er tien titels te zien zouden zijn. Dat werden er maar twee, om de simpele reden dat er nog geen enkel spel voor de volle honderd procent af was. "We doen het goed, of helemaal niet", riep Yamauchi streng.
Wel kreeg de aanwezige pers een video met de eerste generatie U64-games te zien, en - we moeten het toegeven- die zag er bijzonder veelbelovend uit!

ULTRA MARIO

De Ultra 64 is een bijzonder sjiek en slank apparaat geworden. Met afmetingen van 26 bij 19 centimeter is-ie niet veel groter dan een A4-tje. De opmerkelijke, drie-puntige controller ligt lekker in de hand en heeft een opvallende 3D-stick in het midden en een reeks knoppen voor aktie (met zelfs een vuurknop onderop) en het veranderen van de 'views'. Onderin de controller is bovendien ruimte voor het plaatsen van een memory pack. De cartridges steek je bovenin en zijn ongeveer twee keer zo lang als die voor de SNES. KirbyBowl 64 was één van de twee speelbare games. Een grappig 3D arcade-achtig spel, waarbij je als rollende Kirby-knikker andere ballen van steeds wisselende speelvelden af moet kaatsen. Leuk verzonnen, mooi uitgewerkt, maar niet echt representatief voor de Ultra 64 mogelijkheden.
Nee, dan Super Mario 64, een werkelijk verbluffend platformspel. In prachtig ontworpen 3D-werelden vliegt, klimt, rent, springt, zwemt, kruipt en glijdt Mario langs, onder, over, door en voorbij oneindig veel obstakels en ruimtes. Het is niet alleen een spel dat je uren en uren kunt spelen, maar waarbij je continue je blikveld (speelperspectief) 360 graden kunt veranderen. Opvallend was ook dat de graphics razendsnel (veel sneller dan Saturn en PlayStation) worden opgebouwd, alles zonder vervelende laadtijden. Kortom, Mario wijst Nintendo opnieuw de weg naar succes!


Super Mario in de 3D-hemel.

ULTRA MEER

Op dit moment werken de spelproducenten nog hard aan de eerste Ultra 64-spellen. Aangekondigd zijn (speltitels onder voorbehoud); Super Mario Kart R, WaveRace 64 , Star Fox 64, Legend Of Zelda 64, Pilot Wings 64, Body Harvest, Star Wars Shadow Of The Empire, Buggy Boogie, Golden Eye 007, Creator en BlastDozer. Volgende maand lees je een uitgebreid verslag in Power Unlimited met alle ins en outs, technische specs een heel, heel veel beeld van de Nintendo Ultra 64 en Nintendo's eerste 64-bit spellen.


De legende van Zelda krijgt een vervolg.



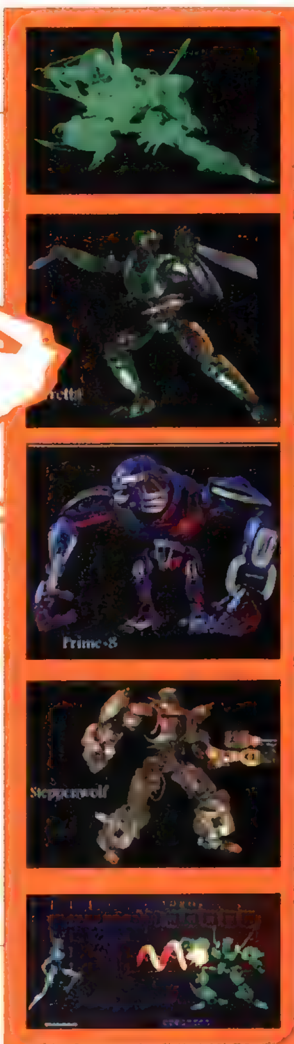
Mario Kart met 64 bit-motor.


Nintendo's hoop voor de toekomst; de Ultra 64.

RISE OF THE ROBOTS 2



Grafisch gezien bleek deel één van Rise Of The Robots een uitstekend spel, maar op de gameplay hebben wij en andere gamesbladen in het verleden flink wat kritiek geuit. Gelukkig heeft Mirage haar Robots niet op de schroothoop gegooid, maar is men hard gaan werken aan het vervolg. In Rise 2 Resurrection vind je maar liefst 28 (nieuwe) robots (waarvan 10 eindbazen), een compleet arsenaal aan wapens en projectielen, interactieve achtergronden, een hogere speelsnelheid en veel meer special moves. Zo heeft iedere robot de beschikking over 30 standaard moves, minimaal vier special moves, projectile moves, super special moves en termination moves. Move it! De muziek komt opnieuw van Queen's Brian May en de eerste spellen worden verwacht in februari 1996.



EXCUSES

In het decembernummer van Power Unlimited zijn een paar vervelende foutjes geslopen, die we bij deze even willen rechtzetten. Bij Primal Rage, Need For Speed en de Bitmap Brothers-compilatie is helaas een verkeerde distributeur vermeld, want deze drie titels worden namelijk gedistribueerd door het Haarlemse PMR International (telefoon 023-5424716). Bij Fade To Black staat een verkeerd telefoonnummer, het juiste Homesoft-nummer is 023-5311241. Met onze welgemeende excuses.



CD(-ROM) OPBERGSYSTEEM

Kijk, dat je Andre Rieu- of René Froger verzameling inmiddels groteske vormen aan het aannemen is, daar zullen we ons niet mee bemoeien. Iedereen heeft immers zo z'n zwakke punten, maar als de stapel CD-ROM spellen niet meer in je kast past dan worden we pas echt kwaad. Jullie weten namelijk als geen ander dat de doos van een gemiddeld CD-ROM spel voor negentig procent uit lucht bestaat, terwijl je vroeger met al die diskettes veel meer waar voor je geld kreeg. Kortom, weg met die lucht, weg met die nutteloze, ruimteverslindende dozen.

Vervolgens weet firma Simply The Best wel raad met je kale CD-schijfjes. Met hun gelijknamige opbergsysteem krijg je een sjieke map vol plastic insteekhoesjes. Je kunt het zo gek niet verzinnen, of de map past wel in jouw kamer; van Italiaanse design, tot Schotse ruit en imitatie slangeleer(!). In iedere map is ruimte voor maximaal 48 CD's en de prijzen variëren van 40 tot 120 gulden.

Meer info: Simply The Best, Rosmalen, telefoon 073-5214929.

met SATURN op INTERNET

Dat Sega's Saturn meer toepassingen zal krijgen dan alleen die van spelmachine en video CD-speler, zal geen verrassing meer zijn. Maar dat je vanaf volgend jaar waarschijnlijk ook met je Saturn het internet op kunt, is pas kort geleden bekend gemaakt. Sega heeft namelijk een nieuwe divisie in het leven geroepen om te onderzoeken hoe die aansluiting op internet precies zal gaan plaatsvinden. De Saturn Internet-connector zal, zoals het er nu uitziet, midden volgend jaar in Japan verschijnen en misschien eind 1996 in Europa te bewonderen zijn.

SUPERSNELLE CD-ROM

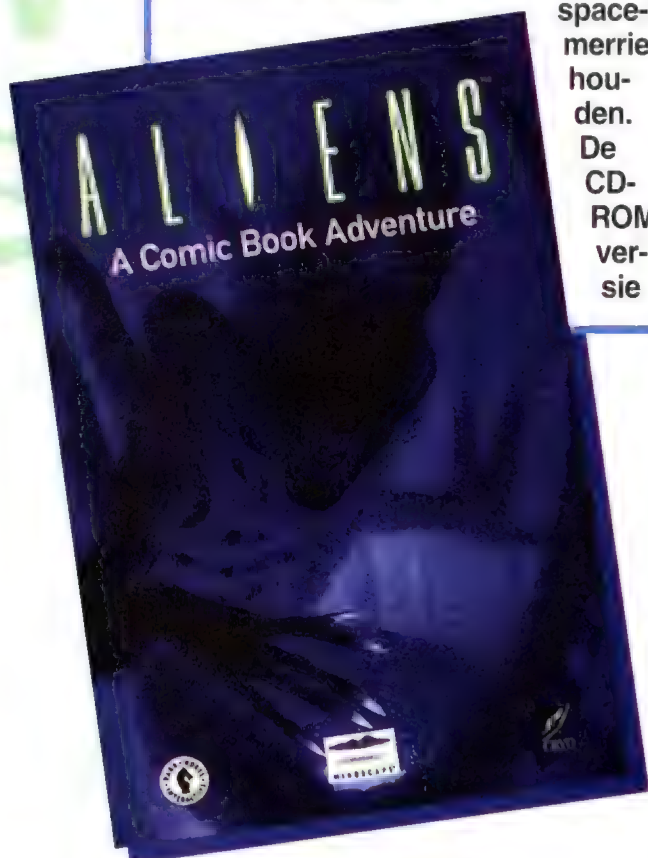
Fijn hoor, die CD-ROM spellen! Heb je eindelijk een snelle PC en ook je werkgeheugen is nu redelijk op niveau, blijkt je CD-ROM drive het niet meer bij te kunnen benen. Hakkelende video's, stotterend geluid en maar wachten op het volgende level.
Stop! Er is hoop, want na de double speed en quad speed CD-ROM drives, verschijnen er sinds kort ook six speed spelers op de markt. Neem de Trust Carousel 6-speed speler. Deze supersnelle CD-drive heeft een leescapaciteit van maar liefst 900 Kb per seconde, dit is vergelijkbaar met de snelheid van een gemiddelde harddisk. De Carousel is compatibel met alle standaards op multimedia-gebied (muziek CD, XA, CD-i movie, photo CD). De Trust Carousel 6-speed kost f 499, inclusief btw.

Meer info: Aashima Technology, Dordrecht, telefoon 078-6543285.



ALIENS IN DE PC

In de volgende Power Unlimited kun je een review verwachten van Mindscape's bloedstollende aktie-adventure Aliens. Iedereen die ooit een van de drie Aliens-films heeft gezien, weet dat je over een bijzonder sterke maag en stalen zenuwen dient te beschikken om het langer dan vijf minuten in deze space-nachtmerrie uit te houden. De CD-ROM versie van Aliens vormt daarop geen uitzondering, zoals je volgende maand wel zult merken. In samenwerking met Aliens distributeur Homesoft verloten we al vast tien Aliens t-shirts. Stuur een briefkaartje met je naam en adres onder vermelding van 'Aliens' naar Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. En, ehh, speel dit spel niet alleen!



WINDOWS '95 komt los

Spiderman, NBA Jam, Batman Forever, Super Bubsy, Mortal Kombat III, Doom II, Hexen, Rebel Assault II, The Dig, Aces Of The Deep, Return Fire, Beavis and Butt-head, Virtual Karts en Earthworm Jim; het zijn zomaar een paar voorbeelden van de 75 titels die de komende maanden voor Windows '95 zijn aangekondigd. Dat ziet er dus goed uit voor Microsoft's nieuwe grafische besturingssysteem. Opvallend is ook dat zelfs Sega haar games gaat overzetten naar het PC Windows '95 platform. Zie voor een review van de eerste vier Sega PC-titels pagina's 60 en 61. Meer info over de nieuwe games kun je bovendien aantreffen in Microsoft's Web-site op internet (http://www.microsoft.com/windows/games).

PLAYSTATION
EN DE PRIJZEN

WIN EEN PLAYSTATION MEMORY CARD

200.000

Het gaat goed met de PlayStation in Nederland. Sinds de introductie van de spelcomputer eind september, zijn er in de Benelux al meer dan 15.000 exemplaren (bron: Columbia Tristar, eind november 1995) van de PlayStation over de toonbank gevlogen. Ook Europees mag Sony met een verkoop van 200.000 machines niet klagen. Het gaat zelfs zo goed dat Sega gedwongen was om de prijs van de Saturn te verlagen naar f 699 (kale prijs).

MEER GEHEUGEN

Nu de PlayStation zijn weg naar het grote publiek vindt en er ook steeds meer spellen beschikbaar komen, is het hoog tijd om de accessoires eens op een rijtje te zetten.
Naast de extra controller, zal van alle extra's de Memory Card waarschijnlijk een van de meest gewilde uitbreidingsmogelijkheden zijn omdat je alleen met zo'n kaart in staat bent om gesavede games en high scores op te slaan. Deze Memory Cards liggen voor f 59,95 in de winkel. In samenwerking met PlayStation-distributeur Columbia Tristar kunnen wij echter *tien gratis* Memory Cards verloten onder snelle reageerders. Interesse? Stuur onder vermelding van 'PlayStation Memory Card' een briefkaart met je naam en adres naar Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. Wie weet heb jij dan binnenkort meer geheugen!



PRIJSOVERZICHT

Hier is een overzicht van alle beschikbare PlayStation-accessoires en bijbehorende prijzen.

Controller	f 74,95 / Bfr. 1.449
Memory Card	f 59,95 / Bfr. 1.129
Muis	f 74,95 / Bfr. 1.449
RFU-adapter	f 59,95 / Bfr. 1.099
Euro AV-kabel	f 104,95 Bfr. 1.999
Link kabel	f 59,95 / Bfr. 1.129
ASCII Pad	f 89,95 / Bfr. 1699
ASCII Stick	f 149,95 /Bfr. 2799
Multitap	f 79,95 / ca. Bfr. 1600 (o.v.)

de redaktie

De mooiste baan ter wereld? Redacteur bij Power Unlimited, natuurlijk! De hele dag spellen testen, er een stukkie over schrijven en vervolgens slapend rijk worden. Het is slechts voor een paar uitverkorenen weggelegd. Wie zijn die geluksvogels uit het Power Unlimited testteam?

BJØRN



Onze multimedia-megaman 1 test niet alleen de meest uiteenlopende games, maar is ook verantwoordelijk voor de samenstelling van onze eerste Power Unlimited Power CD-ROM. Maakt nu al grootse plannen voor deel 2!

BEN



Cyberfreak, internetdude, Trekkie, PC-goeroe en wereldwijd gerespecteerd topjournalist. Breed inzetbaar en (bijna) altijd op tijd met z'n stukkies; Ben is de ideale auteur voor iedere eindredacteur. Kun je er volgende maand weer 317 testen, Ben?

BAS



Koopt na de test van Off World Interceptor liefst een Jeep met brede banden, vette claxon en airbag. Weet alleen nog niet waar hij bijbehorende rookbommen, radarinstallatie en kruisraketten moet aanschaffen.

LAURA



Voor Laura is het hele leven een groot adventure. Dat mag ook wel, nu ze haar Bennie voorgoed lijkt te verliezen aan internet. Wij zijn benieuwd wie de telefoonrekeningen betaalt.

THOMAS



Speelde ooit samen met Bjørn in een punkband, maar is inmiddels getransformeerd in de ideale schoonzoon van menig Power-moeder. Wordt tijd dat-ie wat aan z'n imago doet.

NANCY



Zit nu midden in de film-, video-, CD-, radio- en televisie-scene. Mag zelfs met Apple naar de MTV-awards (zie volgende PU). Wij willen graag een handtekening van Prince, dank u.

KEES



Dacht even, heel even, om zich aan te melden bij de Politie. Niet dat hij zo onder zijn parkeerbonnen denkt uit te komen, maar wel vanwege de gratis schietlessen. Kees neemt het testen van Virtua Cop namelijk heel serieus. En zo zien wij dat graag.

ANDREAS



Worstelt nog een beetje met het net en het netwerk op kantoor, maar krijgt de bits en bytes al aardig onder de knie. Fijn hè, die computers, Dré?

DAVID



Mede dankzij David is ons prille PowerWeb nu al een doorslaand succes. Aanbiedingen stromen binnen, fans slapen voor zijn deur, hij kan niet meer zonder vermomming over straat, wordt gevraagd voor talkshows en seminars. Maar wij vragen ons af wanneer-ie weer eens een spelletje doet.

MICHAEL



Sinds kort managing director van zijn eigen bedrijf. Leren fauteuil, doos sigaren en eigen secretaresse. Af en toe een vergaderingetje hier en een reviewtje daar, gaat over een jaar naar de beurs. Zo zie je, alle PU-redacteuren komen goed terecht! Big time!

ED



Eindredacteur, racespecialist en (voormalig) columnist houdt (in willekeurige volgorde) van snelheid, strakke deadlines, Belgisch bier, vrouw, dochter en nog een paar zaken die jullie overigens niks aangaan (en, ja, er is alweer een kleine Wiggemans op komst).

SCREEN

BOND IS BACK

GOLDENEYE™



James, met op de achtergrond Alec Trevelyan (006).

Meer dan 30 jaar houdt hij het al uit, mister James Bond. De martini's (shaken not stirred), de vrouwen en de casino's zijn er nog steeds. Sommige dingen veranderen nooit. Maar 007 gaat met z'n tijd mee. Anno 1995 betekent dat satellieten, computers en combatgirls.

In GoldenEye, de 19de Bondfilm, zijn de Russen nog steeds de vijand. De tijden zijn veranderd, het communisme is dood en ook de Russen (het zijn net mensen) streven naar kapitaal, want geld is macht.

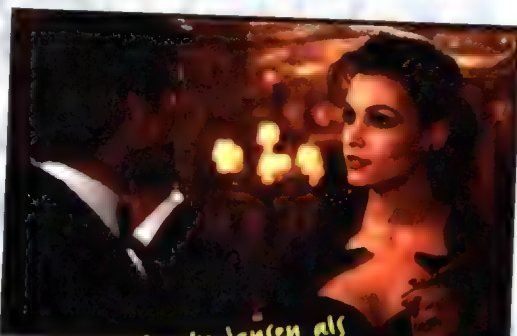
Bond neemt het op tegen generaal Ourumov, die zeven jaar geleden 007's vriend en collega Alec Trevelyan (006) neerschoot. Ourumov heeft GoldenEye gestolen, een geheim Russisch wapen met een verwoestende werking op alles wat elektronica bevat.

Hij wordt geassisteerd door geheim agente Xenia Onatopp, een schoonheid met de kracht en bloedlust van een sabeltandtijger (gespeeld door de Nederlandse Famke Jansen!). Beiden werken voor de Janus Organisatie en maken het Bond behoorlijk moeilijk (om een understatement te gebruiken).

BMW EN NATALYA

James heeft als altijd hulp van Q, die onder andere een BMW met Stinger-raketten in de koplampen voor hem klaar heeft staan. En hij heeft Natalya, een computerprogrammeur die werkzaam was op het Russische onderzoekstation waar GoldenEye bewaard werd. Bij de diefstal van GoldenEye worden vrijwel alle aanwezigen door de lieftallige Xenia vermoord. En onze Hollandse combatgirl heeft daar zichtbaar plezier in. De kracht van het wapen wordt meteen maar even op het onderzoekstation uitgeprobeerd. Natalya en Boris Grishenko, ook programmeur met 'hacken' als liefhebberij, zijn de enigen die deze GoldenEye-'demonstratie' overleven.

Boris blijkt voor Janus te werken zodat Natalya er helemaal alleen voor staat. Tot ze Bond tegenkomt en samen met hem op jacht gaat naar GoldenEye. Natuurlijk vinden ze die, maar eerst komen er nog een spectaculaire bungy jump, achtervolgingen in een Tigre helikopter en een tank en veel, heel veel explosies.



De fraaie Famke Jansen als Georgische geheim agente Xenia.



Die Lada's kunnen ook nergens tegen.

ALIVE AND SHOOTING

Bond is weer helemaal terug! Na Timothy Dalton is het zes jaar stil geweest rond de geheim agent. Maar het Bond-team heeft duidelijk niet stilgezeten. Pierce Brosnan is een coole 007 en doet het een stuk beter dan z'n voorganger. Ook de Bondgirls zijn met hun tijd meegegaan en trappen tegenwoordig hard terug. Yep, James Bond is in de 21ste eeuw terechtgekomen. Alive and shooting.

Win een James Bond Combat Jack

Via U.I.P., de distributeur van GoldenEye, hebben we een James Bond Combat Jack kunnen bemachtigen. En wij geven hem nog weg ook! Het enige wat je hoeft te doen is twee vragen beantwoorden en de oplossing naar ons toe te sturen. De vragen zijn een makkie, zeker als je GoldenEye gezien hebt.
Behalve het jack, geven we ook vijf 'satelliet'-klokken en een stapel sweatshirts en Bond-pins weg. Om te troosten.

DE VRAGEN:

1. In welke Russische stad speelt de tankachtervolging zich af?
2. Boris Grishenko hackt computersystemen en gebruikt een anti-trace programma om geen sporen achter te laten. Hoe heet dit programma?

Stuur je oplossing voor 15 januari 1996 naar
Power Unlimited,
Postbus 9805, 1006 AM AMSTERDAM

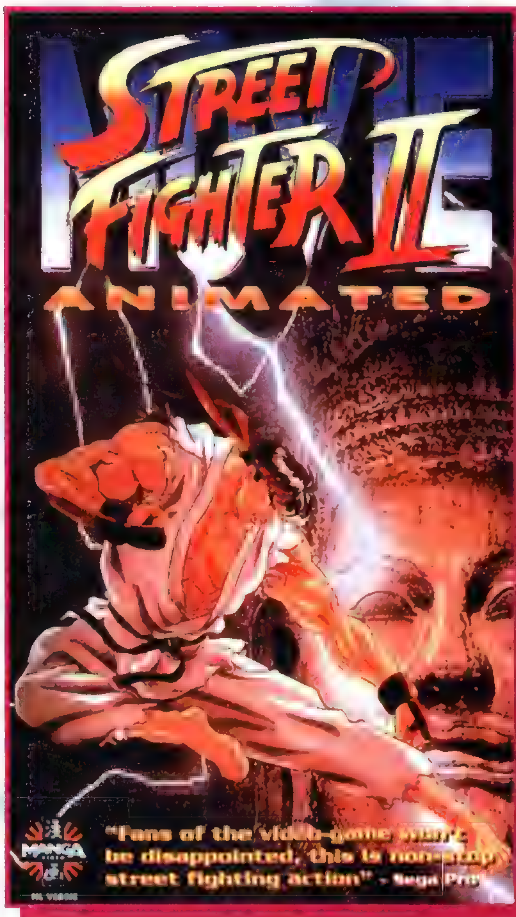
SHOTS

Streetfighter II
Koopvideo

Waar het om gaat bij Streetfighter is aktie. Of de film een goed verhaal heeft, interesseert helemaal niemand. Dat moeten de makers gedacht hebben toen ze een animated movie van het spel maakten. En dus is het verhaal in één zin na te vertellen; Ken en Ryu vechten samen tegen Bison die alle goeie straatvechters hersenspoelt en ze daarna gebruikt om de wereld te veroveren.
Maar de vechtscenes! State of the art in animatietechniek is voor Streetfighter II gebruikt. Bijna alle vechters uit de arcade-versie komen (even) in de film voor maar het draait allemaal om Ken en Ryu. Let niet op de sentimentele grote jongens-kleine hartjes romantiek die er af en toe insluipt. Voor de rest zit de film vol hard-boiled, kick ass action.
Streetfighter II the animated movie (98 min.)
Manga Video (Polygram) ƒ 39,95







In de Griekse geschiedenis was Hercules een halfgod, geboren uit een slippertje van oppergod Zeus en een sterfelijke vrouw. Hera, de vrouw van Zeus was hier woest over en probeerde Hercules te vermoorden. Maar omdat hij een halfgod was, lukte dat niet. Daarvan moet een goeie aktiefilm te maken zijn, toch? Maar nee, Hercules is een sprookje. En nog een slecht sprookje ook. De film zit vol met matig in elkaar gezette Neverending Story-achtige poppen. En Hercules zelf is een lousy hero zonder gevoel voor humor. Na tien minuten slappe vechtscènes viel ik bijna van de bank van verveling. Ik vind het moeilijk te begrijpen dat er een vijfdelige serie van Hercules is gemaakt. Er is niks in deel 1 dat een vervolg rechtvaardigt. Maar wat ik echt niet snap is dat Sam Reimi, die Evil Dead heeft gemaakt, mede-producer van de serie is. Man, wat is hij omgeslagen!
Heracles and the lost kingdom (90 min.)
Universal City Studios
Distributeur: Cinema International B.V.

Hercules
Huurvideo

SHOTS KORT

ACE VENTURA

Ace Ventura is terug! Dierendetective Jim Carry heeft een nieuwe film gemaakt *'When nature calls'*, die in februari gaat draaien. Tot die tijd kunnen fans zich vermaken op de Ace Website. Prijzen voor de beste Ace Ventura-imitaties, een nieuw kapsel à la Ace en veel typische Ventura-humor waar je van moet houden. Allll-righty then!
http://aceventura.com



CLOCKERS

Spike Lee's nieuwste les in ghettoleven heet *Clockers.* Het gaat over kleine drugsdealers met grote problemen. Zoals bij bijna elke film tegenwoordig hoort er een soundtrack bij, waarop liefhebbers van Stevie Wonder en Chaka Khan op hun wenken bediend worden. De CD ligt al in de winkel, de film komt half januari.

GHOST IN THE SHELL

In het voorjaar van 1996 komt *Ghost in the Shell* uit. Deze manga, van de makers van Patlabor, speelt zich af in het jaar 2029. Geheime agenten zijn cyborgs en de ultieme geheim agent een virtueel wezen zonder lichaam die in computersystemen leeft en werkt. Het prototype van deze supercop, bijgenaamd de Puppet Master, besluit voor zichzelf te beginnen en gaat er vandoor. De strijd begint!
Op http://spider.media.philips.com/manga/ghost/ghost.html is een preview van de film te vinden. Twee Megabite, dus alleen voor de geduldige bezitters van een snelle PC.



POWER UNLIMITED'S games top 10

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

SNES
Mortal Kombat 3 (november) 9,9
Killer Instinct (oktober) 9
Donkey Kong Country 2 (december) 8,9
Super Mario World 2 (oktober) 8,7
Kuifje In Tibet (oktober) 8,7
Int. Superstar Soccer Deluxe (december) 8,6
The Mask (oktober) 8,6
Chrono Trigger (november) 8,5
Hagane (november) 8,4
Super Bomberman 3 (november) 8,3
Batman Forever (oktober) 8

MEGADRIVE
Mortal Kombat 3 (november) 9,9
Comix Zone (oktober) 9
Maui Mallard (december) 8,4
Micro Machines 2 (november) 8,3
Vector Man (oktober) 8,2

SATURN
Bug (november) 9,2
Shin Shinobi Den (oktober) 9,1
Myst (oktober) 8,7

PC CD-ROM
Command & Conquer (november) 9
Lemmings 3D (oktober) 9
Phantasmagoria (november) 8,8
Mechwarrior 2 (oktober) 8,5
Burried In Time (oktober) 8,3
Star Trek, Final Unity (oktober) 8,3
Primal Rage (december) 8
Magic Carpet 2 (december) 8
Fade To Black (december) 8
SimIsle (november) 8
Last Bounty Hunter (oktober) 8
A4 Networks (oktober) 8
Pitfall (november) 8
Battle Beast (november) 8

PLAYSTATION
Mortal Kombat 3 (december) 10
Destruction Derby (november) 9,5
Jumping Flash (december) 9,2
WipeOut (november) 9
Rayman (december) 8,6
Discworld (december) 8

CD-I
Monthy Python (Skyron) (december) 8,4

3DO
Gex (oktober) 8,3

NINTENDO POWER top 10

1. (1) Killer Instinct (SNES)
2. (-) Mortal Kombat 3 (SNES)
3. (-) Super Mario World 2 (SNES)
4. (3) Theme Park (SNES)
5. (-) Doom (SNES)
6. (-) Kuifje (SNES)
7. (4) Street Fighter 2 (SNES)
8. (-) FIFA Soccer '96 (SNES)
9. (8) Castlevania 5 (SNES)
10. (9) Primal Rage (SNES)

SEGA POWER top 10

1. (-) Mortal Kombat 3 (MegaDrive)
2. (1) Daytona USA (Saturn)
3. (8) Panzer Dragoon (Saturn)
4. (4) FIFA Soccer '96 (MegaDrive)
5. (5) Bug (Saturn)
6. (-) Shinobi (Saturn)
7. (-) Digital Pinball (Saturn)
8. (6) NHL '96 (MegaDrive)
9. (2) Theme Park (MegaDrive)
10. (-) Victory Goal (Saturn)

PLAYSTATION POWER top 10

1. (-) Destruction Derby
2. (-) WipeOut
3. (-) Ridge Racer
4. (-) Toshinden
5. (-) Rayman
6. (-) Tekken
7. (-) NBA Jam
8. (-) Kileak The Blood
9. (-) Street Fighter The Movie
10. (-) Lemmings 3D

PC POWER top 10

1. (1) Command & Conquer
2. (2) Phantasmagoria
3. (-) Mortal Kombat 3
4. (-) FIFA Soccer '96
5. (-) Magic Carpet 2
6. (-) Fade To Black
7. (-) Battle Isle 3
8. (3) The Need For Speed
9. (6) Full Throttle
10. (5) Soccer Superstars

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

In de traditie van Lethal Enforcers brengt Sega nu een full action nonstop bodydrop shoot'm up uit. Dit superieure staaltje technologie heet Virtua Cop en is zonder twijfel één van de grootste knallers van 1995.

ALLO POLISIE

Zoals gebruikelijk begint Joe Sixpack de dag met een stevige kop koffie, een kaneeldonut en een Camel zonder filter. Het ontbijt der kampioenen. Het is rustig op de afdeling. De wijkagenten zijn de straat al op en de meeste rechercheurs hebben de afgelopen nacht gepoogd een bende wapenhandelaren op te rollen. Tevergeefs. Zoals gebruikelijk waren de vogels al gevlogen.

Joe zat net te piekeren over hoe hij zijn dag zou invullen toen de telefoon ging. "Allo polisie?" Joe gromde bevestigend. "Iek werk in de haven. Inladen ja? Vandaak mannen komen ier. Zij hebben mij keld kekeven om papieren te tekenen. Maar iek wil niet mijn verblijfsvergunning kwijtraken. Iek ben ier nok maar net. Iek wil niet wek. Iek wil werken, dus iek denk iek bel de polisie en iek..." "Ja, ja, ja, ja. Het is al goed makker. Waar werk je; havens west, oost, noord? Informatie heb ik nodig; data, concrete feiten, namen, locaties. Hoe heet jij bijvoorbeeld?"

Nog voordat Joe een pen had gevonden had de persoon al opgehangen. "Shit heb ik weer. Lef heeft ie wel maar die gast denkt toch niet dat ik de hele stad ga door karren. Het zal wel weer loos alarm zijn."

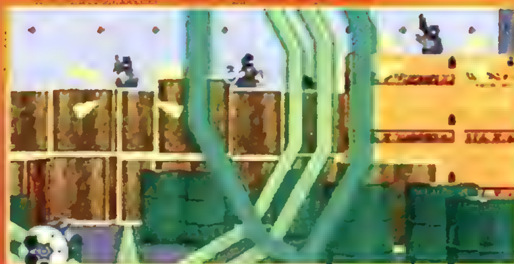
PLICHT ROEPT

Het verhaal bleef toch door zijn hoofd spelen. Stel je eens voor dat die gast het echt meende en ik hier doodleuk de hele ochtend koffie ga drinken. Nee. De plicht roept. Joe greep zijn jas en scheurde in zijn Golfje richting het westelijk haven-gebied. Daar aangekomen parkeerde hij zijn dienstvoertuig en wandelde naar de ingang van het loodsen-complex. "Geen vuiltje aan de lucht. Net wat ik dacht", bromde Joe. Net toen hij hem wilde peren zag Joe twee mannen in pak op het dak. "Niet echt de vereiste werkkleding in deze sector. Een kleine inspectie kan geen kwaad", mompelde onze cop in zichzelf. Nog voordat hij bij het hek was, suisden de eerste kogels langs zijn hoofd. "Shit!" Razendsnel trok Joe zijn Magnum uit de holster. Poem, poem. poem.

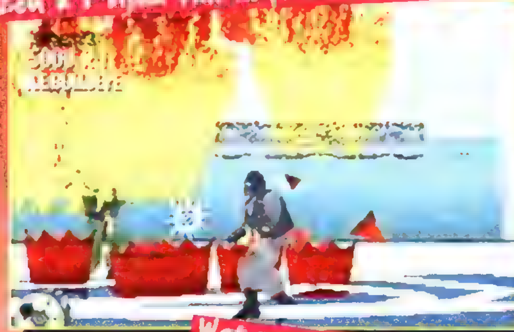
FREEZE POLICE!

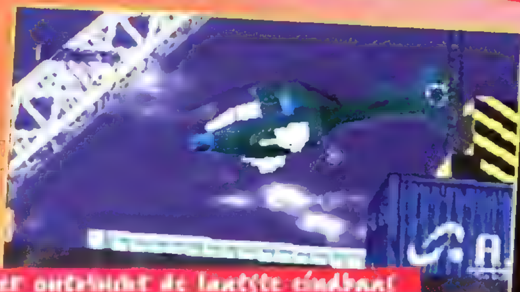
Overal vandaan kwamen nu mannen in pakken aangehold. Voor Joe was er geen weg meer terug. Al schietend baande hij zich een weg het terrein op. Van alle kanten vlogen er nu kogels zijn richting op. Boven op het dak hadden zich een aantal


King, de tweede eindbaas, is een vurig mannetje.



Je zou d'r bijna van in paniek raken.


Wat een bange poepers.


Keer op keer ontvlucht de laatste eindbaas met z'n helikopter de scene of the crime.


Misschien iets teveel Chinees gegeten!

Gotcha!


Politie agent is ondankbaar werk, om nog maar te zwijgen over de apepakkies.


De patronen vliegen je om de oren.

Kom maar op met je bijltje snotneus.

VIRTUA COP



scherpschutters verscholen. Poem, poem, poem. Als mussen op een warme zomermiddag vielen de gasten van het dak. "Ha, ha, ha, ha! Joe Sixpack is hier om jullie in te rekenen", schaterde de politie-agent terwijl hij zijn Magnum herlaadde. Zijn ogen vielen nu op een andere groep criminelen die bezig was het havenpersoneel vast te binden. "Freeze! politie!" Het antwoord was een regen van kogels. Pats! "Schijt, ik ben geraakt door die smeerlappen."

VAARWEL WREDE WERELD

In blinde woede schoot Joe zijn pistool leeg en raakte daarbij niet alleen drie bad guys maar ook één van de gijzelaars. "Waar gehakt wordt vallen spaanders, kameraad", riep Joe het slachtoffer toe. Behoedzaam en stevig hinkend liep Joe een van de loodsen binnen alwaar hij werd opgewacht door het zwaarbewapende welkomscomité. Een heftig geratel van machinepistolen en een vuurzee volgden vrijwel onmiddellijk. Joe kon zich nog net achter een geparkeerde Mercedes gooien en de kogels ontwijken.

POWER TIP

Een dezer dagen komt Sega met een gun voor de Saturn. Dat maakt Virtua Cop natuurlijk nog vetter!

Hij mikte nauwkeurig op de tonnen benzine waar achter het tuig zich verschool. Kaboem. God hebben hun ziel. Pats!. "Auw, shit", schreeuwde Joe van pijn. Een rode vlek groeide op zijn overhemd en alles om hem heen begon te draaien. "Vaarwel wrede wereld." Badend in het zweet schoot Joe overeind in zijn bed. "Huh! Jezus. Ik moet toch echt ophouden met het spelen van computerspelletjes voor het slapen gaan."

VARIATIE

Virtua Cop is een rush. Vanaf het eerste moment dat je het pistool in je handen voelt, ben je verkocht. Er bestaat niets anders meer behalve jij en je Peacemaker.
Het enige nadeel dat ik kan ontdekken, is dat wanneer je het spel regelmatig gespeeld hebt, het een en ander voorspelbaar wordt. Ik bedoel na twee maanden intensief spelen weet je heus wel dat er een scherpschutter op het dak van de loods zit. Maar dat mag de pret niet drukken want er zijn meerdere manieren om van deze knakker af te komen.
En daar zit nou net de finesse van het spel. Overal staan tonnen, dozen en kisten. In sommige zitten verrassingen verscholen zoals explosieven, een extra leven of automatische misdadiger-verdelgers. Zo kan het veel interessanter zijn om een auto met omstanders en al te laten exploderen in plaats van iedereen stuk voor stuk neer te knallen.

RAPPORT

GRAPHICS	9.5
GELUID	8.8
ORIGINALITEIT	9.0
SPEELBAARHEID	8.5

▲ Spannend
▲ Veel variatie
▲ Explosief
▼ Wordt voorspelbaar

SATURN
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2340
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200



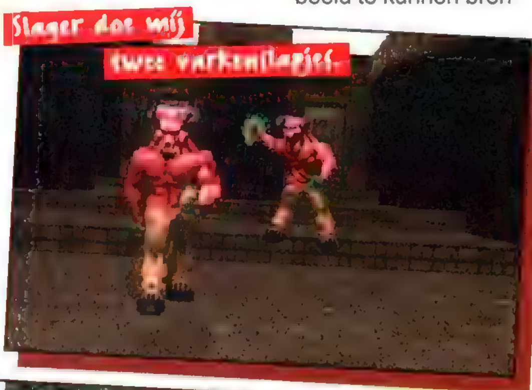
Variatie daar draait het om. Denk je dat politie-agenten iedere dag zoveel actie meemaken? Dacht het niet. Echte coppers hebben ook niet zo'n grote hoeveelheid extra levens. Nee Virtua Cop is zeer zeker beter dan The Real Thing.
KEES



Bullseye. Z'n voorraad vuurwerk wordt King fataal.



Twee jaar geleden veroorzaakte id Software een revolutie met de release van Doom. Het schiet-, hak- en zaagspel trok overal de aandacht, niet alleen vanwege de overtuigende 3D-illusies, maar ook door het zeer gewelddadige karakter en de vele meerspeler-mogelijkheden. Alleen de console-eigenaren moesten tot nu toe met lede ogen toekijken. Maar nu kunnen ook de volgelingen van Nintendo meedoen aan het betere slachtwerk.


Slager doe mij twee varkenlapjes.


En een pondje Bloedworst.

SUPER FX

Twee jaar na de PC-versie is Doom eindelijk beschikbaar voor de SNES. Waarom moest dat in godsnaam zolang duren? Deze vraag stelde ik aan de distributeur van het spel in Nederland, CD Contact Data. Het antwoord luidde ongeveer als volgt. Voor Doom op de SNES heeft Nintendo de Super FX-chip gebruikt. Dat hebben ze gedaan omdat het spel ten eerste te groot is voor een 16-bits console om te verhapstukken en ten tweede om de 3D effecten in beeld te kunnen brengen. Het produktieproces van de Super FX-chip is nogal ingewikkeld en tijdrovend, vandaar dat het zolang duurde. De FX-chip werd eerder gebruikt in de SNES-spellen Starwing en Donkey Kong. Met de Super FX-chip, ook wel FX2-chip genoemd, zou je ook spellen kunnen saven maar helaas zijn ze bij Nintendo 'vergeten' die optie in het spel te verwerken.

GEWELD VOOR IEDEREEN

Een andere vraag die ik stelde aan de distributeur was waarom Doom eigenlijk op de SNES is uitgebracht. De reden daarvoor is simpel. Doom is na de 7th Guest het best verkochte spel ter wereld. Daarom wilde men Doom in ieder geval de SNES spelers niet onthouden. De daarbij komende zakelijke overwegingen kun je verder zelf wel bedenken.

6500 MOORDENAARS

Doom is op het moment dat ik dit schrijf uitverkocht in Nederland. Volgens de distributeur waren alle 6500 stuks die ze in voorraad hadden binnen een dag verkocht. Het goede nieuws voor degenen die het spel nog niet in hun bezit hebben maar dat wel graag willen: in Februari zal Doom weer op de markt verschijnen. 'Waarom is dat' hoor ik je vragen. Simpel: het kost veel tijd om de benodigde FX-chips te produceren en op is op, ook bij Nintendo.

TOF

Eigenlijk moest Doom in Nederland ƒ249,- kosten, dit als gevolg van de hoge royalties die Williams er voor vroeg en de hoge produktiekosten van Nintendo. Omdat dit voor Nederlandse begrippen een belachelijk hoge prijs is, heeft de distributeur besloten om het spel voor ƒ179,- op de markt te brengen. Soms zijn middenstanders ontzettend aardige mensen, vind je ook niet? Aangezien Nintendo patent heeft op de FX-chip is het niet waarschijnlijk dat Doom ook op de MegaDrive zal uitkomen. De 32-bits Saturn zou daarvoor trouwens een betere kandidaat zijn, maar voorlopig zijn er van Sega geen plannen bekend om ook een Doom-versie uit te brengen. Dat is wel het geval voor de Sony PlayStation, waarvoor een speciale Doom in de maak is.

MARS-MARINIERS

Het verhaal van Doom op de SNES is hetzelfde als het PC verhaal en gaat als volgt. Je bent een marinier die verbannen is naar Mars. Je zit daar gezellig met je maten tussen het radioactieve afval van Mars en zijn twee manen Phobos en Deimos. Er is niet al te veel te doen, daarom experimenteert iedereen er lustig op los met inter-dimensionaal ruimtereizen, een soort teleporten. Meestal wordt er wat afval in de ene poort gezet om vervolgens bij de andere poort te worden opgehaald.

ALLEEN TEGEN DE WERELD

De laatste tijd is het echter een beetje uit


Wat ben jij lelij


Ontmoeting met een uhmh, een....


Wat moet je nou met die mislukte zaklantaarn.


Je weet soms niet wat je ziet.


Van je ex-collega's moet je het niet hebben.


Je kan 'm haast ruiken.

RAPPORT

GRAPHICS 7⁵

GELUID 6⁰

ORIGINALITEIT 7⁵

SPEELBAARHEID 8⁰

▲ Het is Doom!!!!

▼ Muziek is niet om aan te horen

▼ Niet te saven ondanks Super FX-chip

SNES
Prijs: ƒ179,- Bfr.ca.3220
Fabrikant: Williams
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701



Ondanks de misschien terechte kritiek van Ben vind ik Doom op de SNES een goed spel. Twee systemen die zoveel van elkaar verschillen kun je eigenlijk niet met elkaar vergelijken, FX-chip of niet. Veel plezier met het zoeken naar slachtoffers en uitgangen.
LAURA

de klauw gelopen. Verschillende vrijwilligers zijn gek geworden en uiteindelijk uit elkaar gespat. Dan komt er een noodkreet binnen van de maan Phobos. Daar schijnt iets kwaadaardigs de poorten uit te komen en ze hebben dringend militaire steun nodig. Alsof het nog niet genoeg is verdwijnt plotseling de andere maan, Deimos, uit de Marsiaanse hemel.
Het team waar je als speler deel van uitmaakt, wordt meteen naar Phobos gestuurd om militaire orde op zaken te stellen. Het hele team op jou na duikt de basis in om daar te helpen terwijl jij je bezighoudt met het veilig stellen van de grenzen van de basis. Dan vang je via de radio geluiden op van een vreselijk gevecht, gevolgd door een totale stilte. Het kan niet anders dan dat het team op een vreselijke wijze is afgeslacht door een onbekende vijand. Maar je zou geen marinier zijn als je je daardoor liet afschrikken en dus besluit je een kijkje te nemen in de basis....


Die heeft er z'n hoofd niet meer bij.

Laat ik eens gezellig met de deur in huis vallen.

EASY LISTENING!

Doom op de SNES ziet er op het eerste gezicht goed uit, al heeft het spel wel een paar veranderingen ten nadele ondergaan. Zo is bijvoorbeeld de muziek, die op de PC vrij dreigend klonk, veranderd in een soort easy listening deuntje. Ook hebben de vijanden aanpassingen ondergaan; ze zijn op de SNES makkelijker te verslaan dan op de PC. Door maar een beetje in de goede richting te mikken en te schieten is het al snel einde oefening voor onder andere je ex-collega's. Trouwens, dat team van militairen moet wel uit honderden mensen hebben bestaan want die ex-collega's zijn echt overal door het hele spel heen aanwezig (tezamen met talloze monsters).

INFERNO VOOR GEVORDERDEN

Net als in het PC spel heeft de SNES versie verscheidene moeilijkheidsgraden, beginnende bij 'I am too young to die' en eindigend bij 'Nightmare'. Het spel staat echter standaard op 'Hurt me plenty'.
Als je begint met spelen kun je kiezen uit twee verschillende onderdelen: Knee-Deep in the Dead of The shores of Hell. Speel je liever meteen op het Nightmare niveau dan komt er nog een keuze bij namelijk Inferno.

PC-PATSER

Voor de goede orde heb ik tot slot ook nog Ben's mening gevraagd over Doom op de SNES. Hij zei: "Eigenlijk doet dit me meer aan Wolvenstein denken dan aan Doom. Ik vind de kwaliteit van de graphics minder vergeleken met de PC versie. In combinatie met de muziek is daardoor de hele angstaanjagende sfeer uit het spel verdwenen. Eerlijk gezegd vind ik Doom onderhand zelfs een beetje ouderwets. Er zijn inmiddels games die nog veel betere 3D-effecten hebben."


Je gaat me toch niet hypnotiseren Rostelli?




Spreidkogels zorgen voor massa's slachtoffers.


Hé, een dood lijk.


Rotte vloeren brengen je vaak naar Powerups.


Het wordt te heet onder m'n voeten.


Ik ben klein maar jij explodeert.

Phan 20

Gamers opgelet, we hebben er een nieuwe superheld bij! Deze keer geen biogenetisch experiment of een gemuteerde X-dude maar een doodgewone student op een doodgewone universiteit in een ongewone stad die Metropia heet.

TRADITIE

Over het feit dat hij een superheld is, heeft onze student zelf nooit veel te zeggen gehad. De Phantom-traditie zit namelijk al eeuwenlang in de familie. Hij is de 24ste Phantom, vastberaden om Metropia te ontdoen van elke criminele aanwezigheid. Zijn vaste partner-in-crimefighting is Guran. Samen met deze mysterieuze leermeester staat niets hem in de weg om de stad schoon te vegen. Afgezien van een stuk of tachtigduizend bad guys dan...

EXPLOSIEVE STUDENT

De echte naam van de Phantom is de redactie in het grootste geheim toevertrouwd. Stom, want ze hadden kunnen weten dat wij niets maar dan ook niets verborgen houden voor onze lezers! De student die als Phantom tegen het kwaad ten strijde trekt heet in werkelijkheid Kit Walker. Zijn favoriete vak aan de universiteit is Eco-Wetenschap en zijn passie wordt gedeeld door professor Jack Archer. Behalve docent is Jack ook een goede vriend van onze held en hij heeft Kit dan ook toevertrouwd dat hij bezig is met een geheim project. En dat geheime project is de aanleiding voor dit avontuur.

Op een zekere dag heeft Kit namelijk een afspraak met Professor Archer die hem een mysterieuze totem wil laten zien. Terwijl Kit zijn schoenen aantrekt explodeert de universiteit. Jack en de totem zijn nergens meer te bekennen. Getuigen maken melding van Biots die met een hyperkruiser het terrein verlaten...

LEKKER PAKJE

Kit weet wat hem te doen staat. Hij spurt terug naar huis en trekt zijn strakke Phantompakje aan. Hij heeft zijn kostuum vorige week nog strakker laten maken want hij las in een vrouwenblad dat Val Kilmer in de film Batman Forever erg sexy werd gevonden in zijn welgevormde vleermuis-outfit.

Na een paar stevige rek-oefeningen en een beschuitje jong-belegen huppelt hij stoer naar de universiteit, nadat hij natuurlijk eerst heeft gekeken of hij het gas wel goed had uitgedraaid. Eenmaal aangekomen moet hij toch wel even slikken: 'dat valt effe stevig tegen', denkt hij. Het wemelt in de voorheen vredige universiteitshallen van de vlammenwerpende Biots en kogelspugende namaakmannen. Maar de Phantom is ook niet van gisteren, check dit maar eens...

MEET THE PHANTOM

Wat de Phantom altijd bij zich heeft is een Inductance Rope. In normaal Nederlands is dat een magnetisch touw waarmee hij tegen muren kan opklimmen, aan het plafond kan zwieren en boeventuig tijdelijk kan verlammen. Met speciale Powerups wordt dit touw langer, en dus nog handiger.

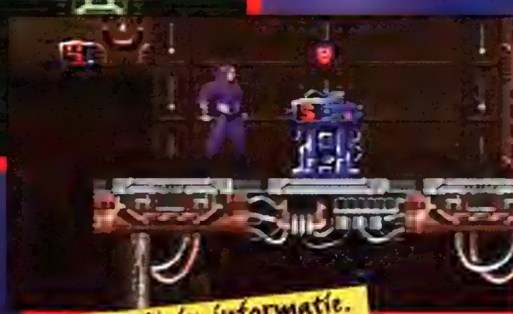
Behalve met zijn vuisten vecht de Phantom standaard met een Energy Blast, een nuttig pistool dat menige Biot in het stof zal doen bijten. Zoals de naam al zegt, gebruikt die Energy Blast wel energie, en dat is spaarzaam (deze zin is gesponsord door het Energie Bedrijf). Als Phantom geen energie meer heeft moet hij weer op de vuist, maar dat doet z'n vijanden minder pijn en is bovenal een stuk minder cool.

Telkens als de Phantom een eindbaas verslaat, krijgt hij er een wapen bij. Heftige voorbeelden van een


Een energy Powerup.

POWER TIP

Alleen als je het oog van de Phantom laat scannen door de computer helemaal links bovenin Maximum kun je de Biotfabriek binnengaan.


Tracker dealt in informatie.

POWER TIP

Met de PowerUp die je onzichtbaar maakt, kun je Maximum Inc. binnen.


Phantom vlucht voor vurig tapijtje.

POWER TIP

Je kunt een langere energiebalk krijgen door de Powerup te pakken die in het riool links onderin het universiteitslaboratorium ligt.

...ntom 2040

praten over één verhaal want Phantom 2040 heeft ongeveer twintig mogelijke oplossingen die allemaal op een andere manier gebruik maken van de zestig enorme levels.

wapen Powerup zijn doelzoekende raketten, spreidkogels, bommetjes, een Wave Gun, een Breaker (hecht zich vast aan een vijand en explodeert) en nog veel meer destructieve speeltjes.
De tofste van allemaal is de Shadow Phantom: een special move die altijd raak is en het erg goed doet tegen eindbazen waar je maar niet bij komt.

Overigens is de Phantom ook blij met Powerups als verbanddozen, batterijen, extra levens en de twee speciale Powerups die onzichtbaarheid en onkwetsbaarheid geven.

GEEN VERHAAL

Zo, nu weet je wat meer over de Phantom en kan ik verder gaan met het verhaal. Hoewel, je kan niet echt praten over één verhaal want Phantom 2040 heeft ongeveer twintig mogelijke oplossingen die allemaal op een andere manier gebruik maken van de zestig enorme levels. Het verhaal is dus mijn verhaal, maar dat is minstens zo interessant, toch?
Oké, ik stuur de Phantom dus de universiteit in en na lang knokken komen we bij een dode die aanwijzingen draagt die lijken te wijzen op Jack Archer als de man achter de explosie. Meer informatie moet zich in het warenhuis bevinden. Na zo'n drie uur in het warenhuis rond te hebben gedoold, komt de Phantom er achter dat niet Jack maar het duistere duo Graft en Sean One de explosie hebben veroorzaakt. Alsof de agenda nog niet vol genoeg staat, word je ook nog eens dwarsgezeten door een vreemde vogel die zichzelf Tracker noemt. De Phantom baant zich een weg door steeds sterker wordende Biots om eindbaas Graft met robotwapen en al tot gort te knallen en neemt na een glorieuze overwinning met liefde de Breaker over van Graft. Om in de stemming te blijven ontploft het warenhuis dan ook maar spontaan.

FILES IN METROPIA

Dan probleem twee: die vervelende spelbreker Tracker. De Phantom moet eerst naar de Industriële Zone nummer 1 om een Powerup te vinden waarmee zijn touw langer wordt. Daarna volgt hij in Zone 2 de dief Tracker, die het achtervolgen moeilijk probeert te maken door te vluchten via de drukste en gevaarlijkste luchtweg van Metropia. Maar de Phantom springt moedig over de motorkappen en daken van de vliegende vierwielers en bereikt uiteindelijk zijn doel. Zonder pardon trekt Tracker aan het kortste eind en de Phantom krijgt naast de zwarte panter een setje bommen toe. De Phantom kan er geen genoeg van krijgen en stampt ijverig het voertuig van Tracker in stukjes. Een overwinning lokt hem op, doet zijn adrenaline stromen, hij moet zijn energie kwijt! Hij moet schreeuwen!
Maar net als hij diep ademhaalt voor een levensechte Tarzankreet klinkt het van achter de SNES: 'Hé hallo meneer de Phantommert, het loopt toch wel helemaal goed te gaan met ons? Dit is pas het eerste hoofdstuk meneertje, en je moet er nog negentien!'

RAPPORT

GRAPHICS	8⁶
GELUID	8²
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	10

- ▲ Lang leuk
- ▲ Gevarieerde levels
- ▲ Uitstekende besturing
- ▼ Passwords van 48 tekens

SNES & MEGADRIVE
SNES: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
MegaDrive: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Fabrikant: Viacom / Hearst Entertainment
Distributeur: C.I.C.
Tel.0348-466900



Tja, ik heb me helemaal suf gespeeld om tot in hoofdstuk vier te komen en geloof me, dat heeft wel effe geduurd. Phantom 2040 is het grootste platform dat ik ooit heb gezien en ook nog eens de ingewikkeldste. Niet dat het spel overdreven moeilijk is, maar het is een doolhof. Ik durf dan ook te wedden dat niemand dit spel binnen een week uit kan spelen. Phantom 2040 is een keiharde aanrader!
BJØRN

VR Troopers is een soort mislukt mengsel van een aantal bekende beat'm ups. En tot overmaat van ramp bleek mijn bèta-versie van dit spel ook nog eens niet stabiel genoeg om de uiteindelijke eindbaas te kunnen bereiken, zonder dat het spel hopeloos vast zou lopen.

VR TROOPERS

RAPPORT

GRAPHICS	6°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	5°

▲ Vechten

▼ Gestolen, gejat en genept

▼ Saai

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.cn. 2340
Producent: Sabun
Distributie: Sega
Tel. 035-5286200

5^3

Voel je er wat voor om een soort genepte Power Ranger te zijn die neppe moves zit te uit te delen aan uit andere games gejatte karakters tegen een ook al afgekeken achtergrondje? Nee toch?
ANDREAS

VR TROEP-ERS

Er zijn maar vier karakters die je kan spelen in VR Troopers en het aantal moves is beperkt. Elk karakter heeft drie special- en een paar basic moves, zoals slaan, trappen, springen en blokken. De Troopers zijn een soort notte Power Rangers: Kaitlin Star, Ryan Steel en J.B. Reese, die onder leiding van hun karatekid-leraar Tao de planeet moeten redden van verschrikkelijke monsters.
Dit alles gebeurt op een Streetfighter-achtige manier, tegen een vaag op Mortal Kombat lijkende achtergrond. Elke keer na een succesvol afgesloten gevecht, keer je terug in een tussenlevel (battle mode grid), waarin je in een 30 seconden durende chop-up zoveel mogelijk vliegende vampiertjes moet neerhameren. De truc is om ze allemaal in één klap naar het hiernamaals te promoveren omdat ze op een andere manier niet te doden zijn.

NOTTE HOND

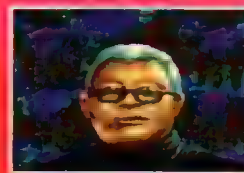
De tegenstanders bestaan o.a. uit Decimator (Batman met een zwaard) die met een soort Raiden-achtige verdwijntruc ineens achter je opduikt, Darkheart, die vecht in een grote stad en Kongbot, een grote metalen aap/hond/robot, die vuurballen kan blaffen. Elke keer na een overwinning word je geconfronteerd met drie wezens: je eigen leider, die van de vijand en een hele nare hond, die zo nodig zijn commentaar op het gevecht moet geven. Wat deze hond doet in het spel, is mij een compleet raadsel.

POWER TIP
Door te springen, ontwijk je vijandige aanvallen.

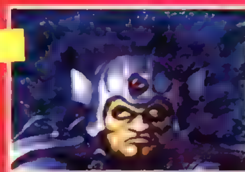
BUGGENDE BETA

Hoewel dit spel een klein beetje dat Chinatown-arcade-verslavingsgevoel geeft, houdt de charme van dit spel daar ook op. De graphics zijn gewoon slecht. Er is geen bloed, geen drama, geen doorgesneden kelen. Al snel krijg je door wat de zwakke punten van je tegenstanders zijn en hoe je daar gebruik van kan maken. Dan win je altijd, speel je het spel door tot het eind en mag je eindelijk weer aan je huiswerk.
Helaas was mij een ander lot beschoren. Omdat ik mijn zinnen erop had gezet dit spelletje uit te spelen, maakte ik het ene na het andere monster af. Toen begon mijn bèta-versie dusdanig te buggen, dat hij me in plaats van een nieuwe tegenstander een vastgelopen freeze-frame gaf. Kon ik weer helemaal opnieuw beginnen! Na een weekje vechten zit ik hier met bloedende duimen en heb ik de eindbaas nooit mogen zien!


The beautiful people.


Dit is je pappa.

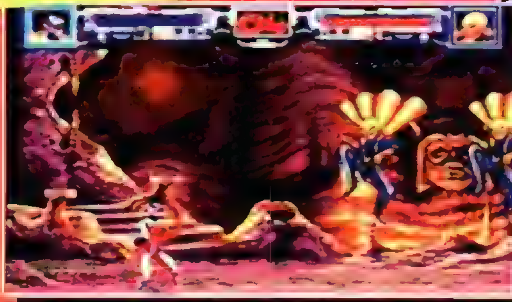

Wat die hond in het spel doet???


Je vervelende overbuurman.


Super kick.


Fire!


Aiii, dat wordt aspirientjes slikken.


In het battle mode grid tussenlevel.

POWER TIP
Pas op voor het schild van Darkheart.

RAYMAN

Ubi Soft

Beschikbaar op je Playstation, je Sega Saturn en nu ook op CD-ROM !





Dit prachtige spel is onder andere te koop bij :





je komt ogen en oren tekort.



LOADSTAR

The Legend of Tully Bodine


Kamelen zijn ideaal voor vervoer door buitenaardse woestijnen.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

▲ Supergraphics

▲ Razendsnel (op een Pentium)

▼ Eentonige gameplay

▼ Drie levels

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr.ca. 1620
Systeemeisen: 486-66 met local bus, 8 Mb RAM, Dos 5.0, 2X CD-ROM speler, muis, geluidskaart.
Fabrikant: Rocket Science
Distributeur: BMG Nederland
Tel.035-6256256

7⁹

Lang hoeft het niet te duren om Loadstar uit te spelen. De gameplay is eigenlijk ook een beetje te saai om het spel lang te rekken, maar wat een mooie beelden.

BEN

De game-profs van Rocket Science hebben met Loadstar een grafisch zeer hoogstaand produkt op de markt gebracht. Het ziet eruit alsof je een film speelt. Maar is het ook leuk om te spelen?

DIGITAAL HOOGSTANDJE

Het meest opmerkelijke van Loadstar is zonder meer de zeer hoge kwaliteit van de graphics. Het spel begint met een intro die een combinatie is van echte filmbeelden en computergraphics. Met het blote oog is het onmogelijk te bepalen wat met een filmcamera is opgenomen en wat met een computer is ontworpen. De keerzijde van dit digitale hoogstandje is dat er ook een vrij krachtige PC voor nodig is om het fraais te kunnen bekijken. Start maar alvast de Pentium, want met minder neemt Loadstar echt geen genoegen.

SHERIFF WIE?

Loadstar is genoemd naar het ruimtevrachtschip van space-trucker Tully Bodine. Deze oude rot in het vak keert na lange tijd terug naar de handelsstad Mendaleev, gelegen op de donkere kant van de Maan.
Daar hoopt hij met een bepaald vrachtje zo'n financiële klapper te maken dat hij eindelijk met pensioen kan gaan.
Niet lang na aankomst wordt Tully door Sheriff Wompler te verstaan gegeven dat hij binnen twee uur moet vertrekken, tenzij hij zin heeft om de eerstvolgende jaren in een gevangenis door te brengen. Tully besluit te gaan, maar hij wil ook doen waarvoor hij gekomen is. Een race tegen de klok begint.

TOET TOET BENG BENG

De race is niet alleen tegen de klok, maar ook tegen concurrerende truckers, opdringerige space-agenten, zondagsrijders en wat je al niet hebt op een maan als De Maan in de 22ste eeuw.
Loadstar is een racespel, maar wel anders dan wat de meeste PC-coureurs gewend zijn. Om te beginnen wordt er niet gereden over de weg, of zelfs gevlogen boven de weg, maar er wordt gescheurd over een ingewikkeld spoorwegnetwerk. Nu heeft zo'n spoorweg een groot voordeel boven vervoer over de weg: van de weg afraken is er niet bij. Dit voordeel wordt echter teniet gedaan door het grote nadeel van een spoorweg: uitwijken voor een tegenligger is onmogelijk. Kom je toch spookrijders tegen, dan zijn er in principe drie mogelijkheden: op tijd afslaan, hard toeteren of je boordkanon gebruiken.


Space-truck de Loadstar.


Tully wacht op een vrachtje in het depot.

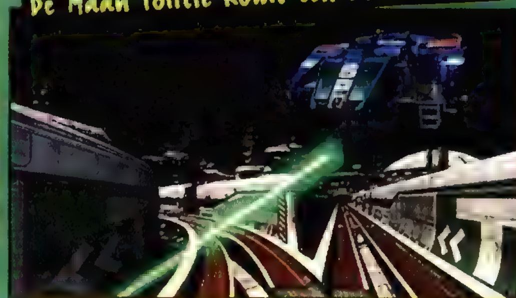
POWER TIP

Niet alle SVGA-videokaarten worden goed herkend door Loadstar. Probeer daarom eerst of de CD op jouw systeem wil draaien voordat je er geld voor neerlegt.

WAUW GAAP WAUW

Naast het rijden over de sporen, het vinden van je weg (binnen een bepaalde tijd) en het ontwijken dan wel afknallen van tegenliggers en patrouillerende agenten, is er verder eigenlijk niets te doen. Drie levels sporen die eindigen in een lanceerrail, dan heb je het gehad. De vraag is of de supergraphics van het spel opwegen tegen deze ietwat saaie gameplay. Het antwoord is: ja.


Zijn ze eindelijk klaar met het spoor, gaan ze vliegen.


De Maan Politie komt een boete innen.

Dust

A Tale of the Wired West

Voor de inwoners van Diamondback was ik slechts een vreemdeling. Zonder paard, zonder wapens en met maar vijf dollar op zak moest ik overleven in dit gehucht waar aan van alles gebrek was behalve een ding: praatjesmakers.


De dochter van de burgemeester.


Geen Western zonder saloon.

GELUK IN HET SPEL...

Eerste stop: de saloon. Ik had m'n eigen drank meegenomen maar na de woestijn had ik vooral behoefte aan een ouderwets spelletje poker en een warm vrouwenlichaam. Tien dollar voor dat laatste, vertelde de plaatselijke madam.
Na een gokje met een eenarmige bandiet had ik nog vier dollar over, daarom schoof ik aan bij de pokertafel. Een half uur later verliet ik de spelers, vijftig dollar zwaarder. De madam kreeg er tien, maar dat interesseerde de meisjes niets. Ophoepelen kon ik. Morgen terugkomen, dan hadden ze misschien meer zin.

BOEREN TEGEN BUITENLUI

Met enige moeite bemachtigde ik een kamer voor de nacht, maar niet nadat ik op straat in elkaar was geslagen door een of andere lompe vetzak (al heb ik hem ook flink klop gegeven). Het was een van de Belcher broers, twee tirannetjes die meenden dat zij de eigenaars waren van Diamondback en iedereen die er verbleef. De volgende dag zou ik wat schietoefeningen doen, op zoek gaan naar een vers pistool en proberen waar voor mijn uitgegeven tientje te krijgen.

TALKING HEADS

Dust is een adventure dat in eerste instantie lijkt op zoveel andere. Je beweegt door te klikken op links, rechts of vooruit. Klik je op een bewoner, dan begint ie te praten. Alleen de hoofden van de bewoners bewegen, aangezien Dust is geanimeerd met de bekende Quicktime-techniek: grote foto's of tekeningen waarin een klein filmpje is gemonteerd.
Je reageert door te kiezen uit één van maximaal vijf verschillende antwoorden. Soms levert dit een handige tip op, maar vaker is het resultaat een ruzie of een knokpartij. Onderweg pik je voorwerpen op die je naderhand ruilt tegen andere voorwerpen. Door systematisch het stadje te doorlopen kom je er achter wat je daar eigenlijk aan het doen bent en waarom de missiepost er zo verlaten bij ligt.

DUST UNLIMITED

Het aardige van Dust is dat er overwegend gamers wonen. In de saloon kan je kaarten, met de kruidenier kan je checkers (een soort dammen) spelen en op de Target Ranche kan je schietoefeningen doen. Het onderhandelen met de meisjes van de Madam is ook een spel, al is de beloning hiervoor een andere dan je misschien zou verwachten.

POWER TIP

Download een Demo op http:/www.cyberflix.com of ftp.www.com. Tips en gameshulp in de Usenet nieuwsgroep alt.games.dust.


Op straat is altijd wel wat te knokken.



De hoofdstraat van Diamondback.


Houd de aas in je mouw; cheaters krijgen de kogel.

RAPPORT

GRAPHICS	7 5
GELUID	8 0
ORIGINALITEIT	7 0
SPEELBAARHEID	8 0

+ Overtuigende
+ Veel spelletjes in het spel
− Verouderde

PC CD-ROM
Prijs: ƒ789,95 Bfr.ca. 1620
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 18 Mb schijfruimte, muis, Win 3.1/95/NT, geluidskaart, 2X CD-ROM speler.
Fabrikant: Cyberflix
Distributeur: BMG
Tel.035-6256256

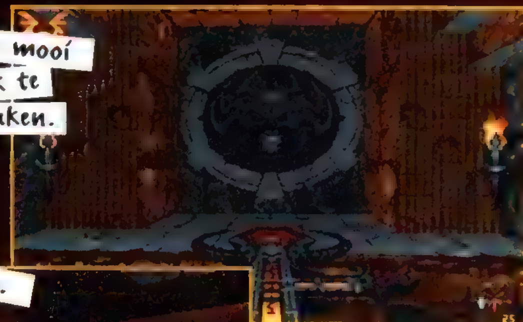


3D shooters

The Next Generation

Op de volgende vier pagina's worden drie 3D-shooters besproken die stuk voor stuk allerlei mogelijkheden bieden die tot nog toe niet in het genre voorkwamen. Tezamen geven deze games een fraai overzicht van de stand van zaken op het gebied van 3D-gaming. PC-helden dan wel -moordenaars kunnen zich ouderwets uitleven met Hexen, Witchhaven en Tekwar. Prepare yourself...







Heretic heeft een opvolger. De 3D-engine, een verbeterde versie van de Doom-engine, is hetzelfde gebleven. Verder is alles anders, behalve natuurlijk het doel van het spel: vernietig alles dat beweegt!

KILL THEM ALL

Iedereen die weleens Doom of een soortgelijk spel heeft gespeeld, zal onmiddellijk met Hexen aan de slag kunnen. Ondanks alle veranderingen op het gebied van graphics, wapenkeuze en bewegingsmogelijkheden zijn twee dingen sinds Wolfenstein niet veranderd: de simpele bedieningswijze en het zo mogelijk nog simpeler doel, namelijk het vernietigen van iedereen die beweegt en het stuk maken van alles wat stuk kan. Was alles in het leven maar zo eenvoudig!

WIE VAN DE DRIE?

Hexen begint met het kiezen van een van drie menselijke vechters die de duistere wereld van Cronos gaan verkennen en bevechten: Barat (een Warrior van het Legioen), Daedolon (een Magiër van het Arcanum) en Parias (een Dienaar van de Kerk). Elk van deze stoere strijders heeft z'n eigen soort wapens. Aangezien Hexen zich afspeelt in een soort Middeleeuwen zitten er geen echte vuurwapens bij. Als vervanging krijgt de speler echter wel de beschikking over een aantal magische wapens, die op hun manier eigenlijk ook vuurwapens zijn. Vooral de Magiër maakt gebruik van die altijd handige afstandswapens. De andere twee helden zijn meer gespecialiseerd in het man-tegen-man gevecht, waarbij ze het gebruik van knotsen en hellebaarden niet schuwen.

STELLETJE VARKENS!

Naast de 'gewone' wapens kunnen alle drie de vechters in de loop van het spel speciale wapens en diverse handige hulpmiddelen oppikken. De spectaculairste hiervan zijn een reus (die het vechten voor de speler overneemt en iedereen in z'n directe omgeving wegvaagt) en een handig middeltje om de tegenstanders in biggetjes te veranderen! De minder spectaculaire hulpmiddelen mogen er trouwens ook zijn. Deze variëren van een magische slag waarmee de tegenstanders een stuk achteruit worden geblazen tot magische potions waardoor de speler zelf een stuk harder kan lopen.

NUTTIG VANDALISME

Zoals dat hoort in dit genre zijn her en der in de gebouwen geheime kamers achter geheime deuren te vinden. In Hexen zitten sommige van de geheimen niet achter een deur maar achter glas.



Het is dus raadzaam alle gebrandschilderde ruiten stuk te slaan. De kans is groot dat er een bonusje achter ligt of zelfs een gang naar andere delen van het gebouw. Voor de verandering kunnen ook sommige van de bomen en struiken in Hexen kapot gemaakt worden, al dient dat verder geen enkel doel.

POWER TIP

Sommige van de geheimen zitten niet achter een deur maar achter glas. Het is dus raadzaam alle gebrandschilderde ruiten stuk te slaan.





SERPENT SUCKERS

Wat de bewegingsmogelijkheden betreft is er in Hexen ook het een en ander veranderd. Met name het vermogen om te springen is een uitkomst voor al die muurtjes waar de speler vroeger omheen moest lopen. Kijk wel goed uit waar je naartoe springt (je kan omhoog en omlaag kijken) want er zijn plaatsen in het spel waar je altijd dood gaat, zelfs in de godmode!

De opdracht die de speler moet uitvoeren komt erop neer dat de wereld gered moet worden uit de klauwen van ene Korax, een duivelsleider die als het spel begint de hele wereld heeft onderworpen, behalve dan de drie mannen die hem gaan bestrijden. Na Korax is de klus nog niet geklaard, want boven Korax staan de zogenaamde Serpent Riders, een soort drakenruiters die de werkelijke eindbazen zijn in de Cronos-wereld.



EÉN LEVEL

De opbouw van de verschillende levels in Hexen is trouwens een stuk ingewikkelder dan in Doom of Heretic. Eigenlijk heb je in Hexen namelijk te maken met één gigantisch groot level. Op verscheidene plaatsen in het spel kan de speler zich laten teleporteren naar andere delen van het level. Het is dus niet zo dat een sublevel volledig afgewerkt kan worden waarna aan de volgende wordt begonnen. Alle sublevels zijn met elkaar verbonden, er zijn geen uitgangen die aangeven dat een onderdeel helemaal is afgewerkt. Om dit systeem nog moeilijker te maken, zijn ook de puzzels in de levels soms met elkaar verbonden; een schakelaar op het ene sublevel kan een deur op een heel ander sublevel activeren.



BÊTA-CHEATERS

Alles bij elkaar is Hexen een vrij moeilijk spel, en dan heb ik het niet over het verslaan van de tegenstanders, maar over het oplossen van de puzzels, dat meestal neerkomt op het openen van de deuren.

Cheatcodes komen dan ook heel goed van pas. Voor de shareware-versie van Hexen zijn deze codes al een tijdje bekend. De cheats waren zelfs al bekend toen het spel nog in de bêta-testfase zat. Daarom heeft Raven Software besloten de cheatcodes voor de officiële versie allemaal te veranderen. Spelers van de shareware-versie moeten maar eens kijken in Eeuwig Leven van deze maand, daarin staan alle bekende codes van shareware Hexen, maar ook die van Witchhaven en Tekwar. Is dat snelle service of wat?

RAPPORT

GRAPHICS 8^5

GELUID 9^0

ORIGINALITEIT 6^0

SPEELBAARHEID 9^0

Veel verschillende wapens

Beetje zwakke tegenstanders

PC
Prijs: ƒ 129,– Bfr.ca. 2320
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 6 Mb schijfruimte, Dos 5.0, SB-compatible geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Ravensoft
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701



8^1

Een heerlijk slag-, steek- en schietspel. De variatie aan wapens en monsters, de fraaie gebouwen en de handige hulpmiddelen maken het een genot om de Cronos-wereld te verkennen, en natuurlijk alle aanwezigen af te maken. Echt vernieuwend is het allemaal niet, maar spannend is het als vanouds.

BEN

XEN

WITCHHAVEN

De firma Capstone is er met de release van Witchhaven in één klap in geslaagd een nieuwe standaard op het gebied van 3D-games neer te zetten. De kwestie is alleen: Capstone lijkt niet te beseffen wat voor soort game ze hebben gemaakt.

3D shooters

PUNTEN VOOR HET ONGEMAK

Wat ik bedoel met de onwetendheid van Capstone slaat vooral op de handleiding van Witchhaven. Daarin wordt een uitgebreid puntenstelsel beschreven voor alles dat een speler kan doen of overkomen. Zo heeft bijvoorbeeld een Rode Ogre 40 'health points' en verdient degene die hem afmaakt 10 'experience points'. Maar ook de schade die een bepaald wapen kan aanrichten wordt uitgedrukt in punten. Tevens zijn er 'spells' die de speler pas kan gebruiken als deze een bepaald 'experience level' heeft bereikt.
Op zich is het puntensysteem niet zo heel ingewikkeld, en Role Playing Gamers zullen het onmiddellijk herkennen als een typisch RPG-systeem. Maar... om Witchhaven te kunnen spelen hoeft de speler helemaal niets van het puntensysteem af te weten. Witchhaven is namelijk wat bediening en speelbaarheid betreft een 3D-shooter als elke andere; deuren openen met spatiebalk, schieten met control, speler mag schieten op iedereen die beweegt, enzovoorts.

POWER TIP

Kleine moeite, groot plezier: backspace en dan in het Engels om je moeder roepen.

FREEZE!

Bovenstaand verhaal is niet bedoeld als kritiek op het spel, alleen maar als kritiek op de handleiding. Die maakt het spel nodeloos ingewikkeld, terwijl Witchhaven juist een simpel maar zeer veelzijdig hak- en steekspel is.
Alleen al de wapens waarover een succesvolle speler kan beschikken, zijn om je bloederige vingers bij af te likken: de gehandschoende vuist, een mes, een kort zwaard, een morgenster, een lang zwaard met schild, een strijdbijl, een pijl en boog, een werpbijl, een nog groter zwaard en een hellebaard.
De speciale wapens (in de vorm van 'spells') zijn: tegenstanders laten schrikken, nachtvisie, tegenstanders bevriezen, magische pijlen, deuropeners, vliegvermogen, vuurballen en kernwapens. Voor de bewegingsmogelijkheden geldt: de speler kan lopen, vliegen, omhoog en omlaag kijken, springen en bukken.
De soorten tegenstanders die de Witchhaven bevolken zijn er te veel om allemaal op te noemen; van ratten en spinnen tot heksen en draken.
En de medestanders: zestien mensen kunnen Witchhaven tegelijk over een netwerk spelen.

MONSTERS ONDER ELKAAR

Witchhaven is een spel dat Doom naar de kroon zou kunnen steken. 'Zou kunnen', maar dat doet het niet echt, al is dat om een reden die niet rechtstreeks met het spel samenhangt. Het zit hem namelijk in de sfeer die van de spelwereld uitgaat. In Doom krijgt de speler de indruk dat de hele Doomwereld er bewust op uit is om de speler kwaad te doen. In Witchhaven echter krijgt de speler vooral het gevoel een ongewenste bezoeker te zijn, die dood moet omdat hij een feestje in de hel verstoort...


Kijk eens mama, met één hand.

Freeze, suckers!


Kom maar bij pappa Slager.


Mijn bloedbroers.


Dus daar doet het pijn?

RAPPORT

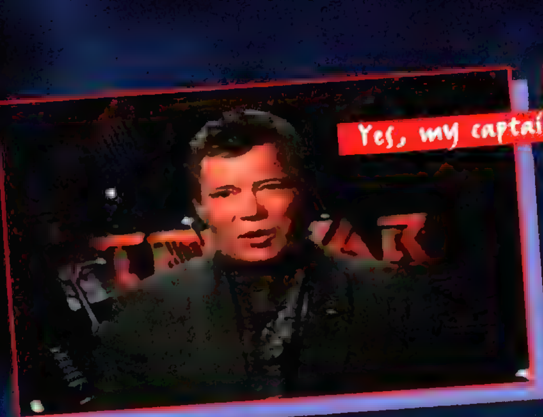
GRAPHICS	9^2
GELUID	9^2
ORIGINALITEIT	8^0
SPEELBAARHEID	9^4

- ▲ Zeer veel verschillende wapens
- ▲ Fraai artwork
- ▲ 16 spelers op een IPX-netwerk
- ▼ 640x480x256 vereist Pentium

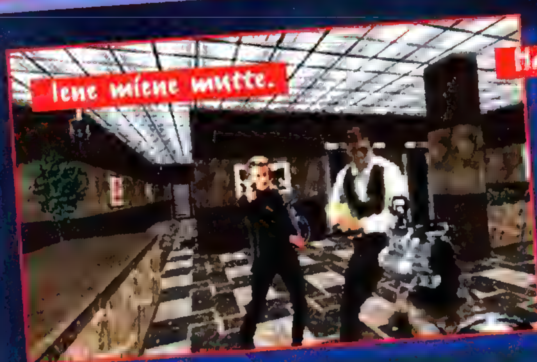
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,– Bfr.ca. 2140
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 40 Mb schijfruimte, single speed CD-ROM speler. Pentium en 16-bits geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Capstone
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701

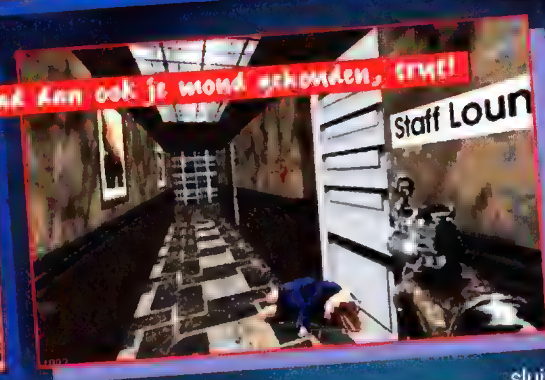
9

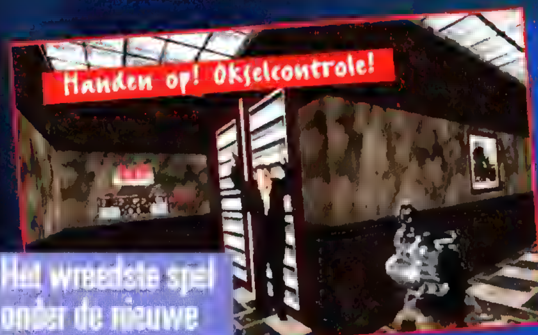
Op het eerste gezicht lijkt Witchhaven een Doom-imitatie die beter is dan het origineel. Na een paar uur spelen ontdek je dat het spel wel degelijk een geheel eigen stijl heeft. Al veel eerder besef je dat hakken en steken met korte-afstands wapens minstens zo leuk kan zijn als het gebruik van vuurwapens.

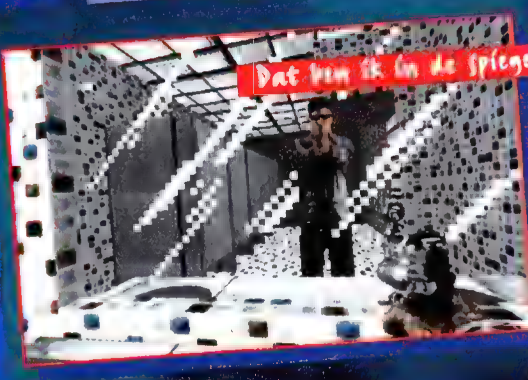












3D shooters

William Shatner's TEKWAR

Het wreedste spel onder de nieuwe 3D-shooters is een geesteskind van ons aller William Shatner, beter bekend als Captain James T. Kirk. Voor Tekwar blijft hij gewoon op Aarde, vijftig jaar in de toekomst, om in L.A. wat drugsdealers aan te pakken...

TEK TNG

Nu hebben de dealers en junkies crack, maar over vijftig jaar hebben ze iets dat nog veel heftiger is: Tek. De mensen worden zo gek van deze drug dat Walter Bascom (William Shatner), het hoofd van de Elite Cosmos Detective Agency, jou vraagt om een eind aan de handel te maken door de grootste Tekbaron te arresteren of om het leven te brengen, net waar je zin in hebt.

Tekwar is eindelijk eens een realistische 3D-shooter. Dat begint al wanneer je als nieuwe speler in een metrostation terecht komt. Loop je gewoon wat rond, dan is er niets aan de hand. Zodra je echter een wapen trekt, beginnen allerlei mensen te gillen ('He's got a gun, watch out!') en een agent zal zijn pistool op je richten. Tja, dan heb je nog maar twee keuzes: je wapen weer in je holster steken of de agent en eventuele getuigen neerknallen.

EERST LUISTEREN, DAN SCHIETEN

Wat je moet doen in Los Angeles? Je kunt natuurlijk zo maar wat rondlopen en zo maar wat voorbijgangers neerschieten, maar beter is het om eerst even naar William Shatner te luisteren. In een introfilmpje zal hij vertellen wat hij precies van je verwacht. Ook tijdens het spelen zal hij af en toe opduiken om de speler aanwijzingen te geven.

GENADE

Maar waarom heb ik dit spel in de intro zo wreed genoemd? Dat heeft te maken met het realisme van Tekwar. De gebouwen en straten zien eruit alsof ze nu ook zouden kunnen bestaan. Belangrijker nog is dat het op de straten en in de gebouwen stikt van de doodgewone mensen. Die mensen worden bang als je een wapen trekt. De een zal zijn of haar handen omhoog steken, de ander zal op z'n knieën om genade smeken, terwijl een derde stiekem probeert te vluchten. De speler mag vervolgens besluiten wat te doen met deze onschuldige mensen: ze voor de lol doodschieten of ze met rust laten.

INTELLIGENT MAAR KWETSBAAR

De gewapende tegenstanders zijn andere koeken. Ze gedragen zich een beetje intelligent en zullen je bijvoorbeeld vanuit een hinderlaag beschieten en wegduiken als er op hen zelf geschoten wordt. Bovendien zullen ze de speler ook te grazen proberen te nemen wanneer deze ongewapend is.

Het liefst vallen de Tekpromotors met z'n drieën of vieren tegelijk aan, waarbij er altijd wel eentje probeert om je in de rug te schieten. Als je de demo-versie speelt en in zo'n situatie verzeild raakt, zit er nog maar een ding op: Num Lock indrukken en iedereen op je gemak executeren...

POWER TIP

Had je de laatste zin goed gelezen, dan had je nu geen PowerTip meer nodig.

RAPPORT

GRAPHICS	9[3]
GELUID	8[1]
ORIGINALITEIT	8[0]
SPEELBAARHEID	8[8]

+ Realisme
+ Intelligente tegenstanders
+ William Shatner als werkgever
− SVGA-mode vereist snelle Pentium

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,– Bfr. ca. 2140
Systeemeisen: 486 33 (VGA), Pentium 60 (SVGA), 8 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, Dos 5.0. Geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Capstone
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701

8[5]

Een realistische 3D-schieter met intelligente tegenstanders, veel onschuldige slachtoffers en William Shatner als je werkgever. Wat wil een mens nog meer? Een beetje Tek misschien, alleen maar om te proberen? Aah, alsjeblieft, een heel klein beetje maar...

BEN



MEGA…

MegaMan heet in het Japans RockMan. Dat had je altijd al willen weten toch? Nou maakt het mij verder geen bal uit of ik nou RockMan of MegaMan moet recenseren, ze zijn immers verder identiek. Let's rock MegaMan!



Jippie, de 'H' gevonden!

POWER TIP





MegaMan 7 heeft plenty wapens tot zijn beschikking.

VERZONNEN

Ik testte dus de Japanse versie van MegaMan en het enige nadeel daaraan, is dat die Japanners zonodig een Japanse handleiding bij hun spellen moeten doen! Waarom kan dat niet gewoon in het Nederlands, dat is toch een internationale taal? Goed, de namen van personen en dingen die in MegaMan 7 voorkomen zijn dus om duidelijke redenen volkomen verzonnen door ondergetekende. Vrijheid van de schrijver, of zoiets...

GESCHIEDENIS

Nu we toch zo belerend bezig zijn, kan ik nog wel wat geschiedenisles geven: MegaMan is geboren in 1987, op de NES. Tot en met 1992, toen MegaMan 5 op de markt verscheen, waren er alleen NES-versies van dit inmiddels erg populaire platform. Pas in 1993 maakte hij z'n debuut op de SNES. Niet als MegaMan 6, maar als MegaMan X (zie PU van april 1994). MegaMan X2 verscheen in april 1995 en nu hebben we dan MegaMan 7. Beetje rare volgorde vind ik, maar goed, in principe is MegaMan 7 ook meer een vervolg op nummer 6 dan op X2. Einde les.

EINDBAAS MAN

MegaMan 7 speelt zich af in de toekomst. Dr. Banaan (verzonnen naam dus) is een verdorven heerschap en heeft als hobby de Aarde veroveren. Dat heeft hij nou al een keer of zes geprobeerd maar telkens steekt die vervelende MegaMan er een stokje voor. Zo ook nu weer. MegaMan 7 begint met een soort voorspel en een knullig eindbaasje waarna het echte werk start. Gamers die bekend zijn met MegaMan weten dat je zelf de levels kunt kiezen. In MegaMan 7 is dat ook zo. Je mag eerst kiezen tussen CloudMan, JunkMan, BurstMan of FreezeMan en als je die allemaal hebt verslagen, krijg je nog vier eindbazen te verwerken waarna je Dr. Banaan mag pellen. Een simpel gegeven maar dat is ook niet waar het bij MegaMan om gaat.

BONZO

Waar het wel om gaat zijn de Powerups die je kunt vinden en verdienen. Bij elke eindbaas die je verslaat, krijg je zijn superwapen. In totaal acht dus. Dat is ondertussen wel bekend bij de MegaMan-kenners. Wat nieuw is zijn de robohonden. Je krijgt er al meteen eentje bij het begin, de zogenaamde Vlaamse Springer. Hij heeft een ingebouwde veer in zijn rug die je kunt gebruiken als springplank om hoger te komen. Het gladde level van FreezeMan geeft je de mogelijkheid om nog een huisdier te krijgen. Op een bepaald punt zie je een aantal zwevende ijsplatforms in de lucht hangen. Je kunt alleen aan het einde van dat rijtje platforms komen met behulp van de Vlaamse Springer. Helemaal aan het einde zie je een icoon met een hondekop erop. Dat is geen Bonzo-reclame maar het hok van een mechanische snuffelhond. Op zich een aardig dier maar het enige gebruik dat ik tot nu toe voor hem heb gevonden, is om hem gewoon op een willekeurige plek te laten neuzen. Op commando



Het JunkMan wapen verslaat de Regen Robot.



Dr. Banaan heeft nog een appeltje te schillen met MegaMan.

POWER TIP



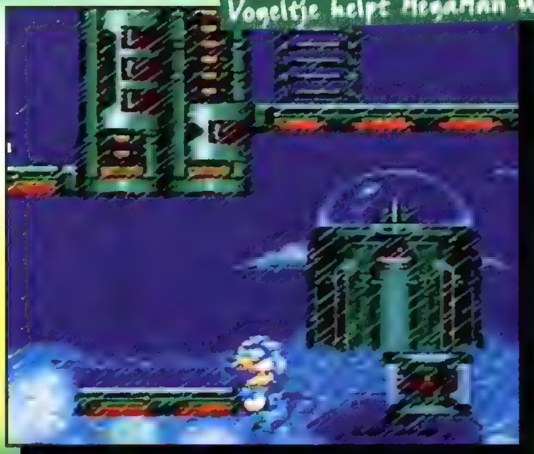
Het levelselect scherm.

POWER TIP





AMAN 7


Vogeltje helpt MegaMan uit de afgrond.

gaat de hond ijverig snuffelen en graaft hij een Powerup op.
In het level van CloudMan kun je die gebruiken om ten minste drie extra levens te vinden en bij FreezeMan kan je net bij een trap die leidt naar de 'H'. Ik weet niet precies wat je daarmee moet, alleen dat je de letters 'R', 'U', 'S' en 'H' moet vinden. Pas als je alle Powerups hebt, is het mogelijk om Dr. Banaan te verslaan.

IN DE WOLKEN

Zoals ik al zei kun je in het eerste deel kiezen tussen vier levels c.q. eindbazen. Van die vier is CloudMan het minst moeilijk te verslaan. CloudMan stuitert nogal paniekerig over het scherm en dat is in het begin een beetje verwarrend maar als je eenmaal door hebt hoe hij precies stuitert, valt al snel een duidelijk patroon op. Je moet wel zorgen dat je behendig bent in het gebruik van de zogenaamde 'slide' (schuin naar beneden + schietknop) om snel onder CloudMan door te kunnen glijden.
Als beloning voor al deze moeite krijg je de Thunderstrike. Een handig wapentje waarmee je de meeste vijanden met één klap weg kunt vagen. Jammer genoeg biedt de Thunderstrike niet veel hulp bij een gevecht tegen een andere eindbaas, dus blijf daar gewoon de kogels gebruiken.

MAKKELIJKER

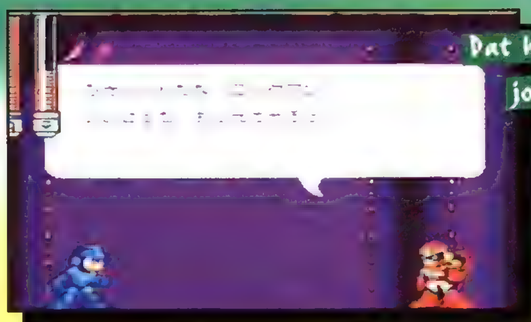
MegaMan 7 verschilt nauwelijks van de andere MegaMannen met daarbij natuurlijk de aantekening dat het nu om een SNES-versie gaat. Daardoor zijn de graphics vanzelfsprekend een stuk beter en de speelbaarheid is er behoorlijk op vooruit gegaan.
Wel is MegaMan 7 een stuk kinderachtiger dan MegaMan's SNES-debuut MegaMan X. De levels zijn ook een stuk kleiner en de vijanden makkelijker te verslaan (met uitzondering van de eindbazen, die traditioneel bijna onverslaanbaar zijn).

POWER TIP

In het IceMan level bereik je de snuffelhond Powerup met behulp van de Vlaamse Springer.


Het ijs is veilig op de scherpe punten.


Bewaar Energy tanks om eindbazen te verslaan.


Dat hoef ik van jou niet te pikken.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ Veel Powerups
- ▲ Uitgebreide Passwords
- ▼ Niet vernieuwend
- ▼ MegaMan X is beter

SNES
Prijs: ƒ 159,95 Bfr.ca. 2880
Fabrikant: Capcom
Distributeur: VideoGames Centrale
Tel. 077-3542885



MegaMan 7 lijkt een beetje de junior versie van de MegaMan X serie. Het is allemaal een stukje simpeler en vrij voorspelbaar. Niettemin een aardig vervolg dat lekker speelt, maar ik had liever MegaMan X3 gezien.
BJØRN



Romance of the three Kingdoms 4

Wall Of Fire

Wat zou jij doen als je een game voor de Saturn zou kunnen ontwerpen uitgaande van de 32-bit mogelijkheden van dit apparaat? Je zou de mooiste games kunnen ontwerpen met fraaie filmpjes, hardcore geluid en vloeiende gameplay. Zou kunnen ja, maar in de praktijk pakt het soms heel anders uit.

RAPPORT

GRAPHICS	4^0
GELUID	4^0
ORIGINALITEIT	2^0
SPEELBAARHEID	3^5

+ Leuk voor geschiedenis freaks
- Simpele graphics
- Saaie geluidseffecten
- Zonde van de Saturn capaciteiten

SATURN
Prijs: f 148.50 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Koei
Distributeur: Dimensions Plus
Tel 050-3129818

3^3

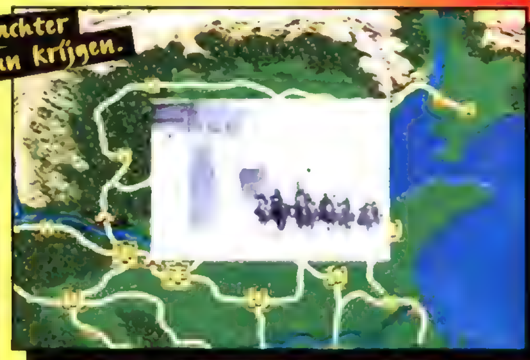
Een mix van [illegible] go, schaken en Chinese geschiedenis en dat in een oud RPG jasje. Is dat nou een Saturn spel waar we op zitten te wachten? Nou ik dus absoluut niet.
Bas

RAADSEL

Wat bezielt die mensen toch om een deel vier uit te brengen van een vrijwel onbekend spel. Een spel waar er dertien van in een dozijn zitten eigenlijk. Niet slecht maar zeker niet geweldig. Dat ze 'm uitbrengen, oké, daar hoor je mij niet over. Maar waarom ze zo'n simpel spel uitbrengen op de Saturn is mij een volslagen raadsel. Goed even genoeg geklaagd. Waar heb ik het nu eigenlijk over? Romance of the three kingdoms 4 - Wall of fire (zeg dat maar eens een paar keer snel achter elkaar), daar heb ik het over. Aangezien het deel vier is ga ik er vanuit dat er ook een deel een, twee en drie zijn. Ik moet eerlijk toegeven dat ik geen van die drie games ken maar als ik er zo naar kijk denk ik niet dat ze veel van elkaar verschillen.

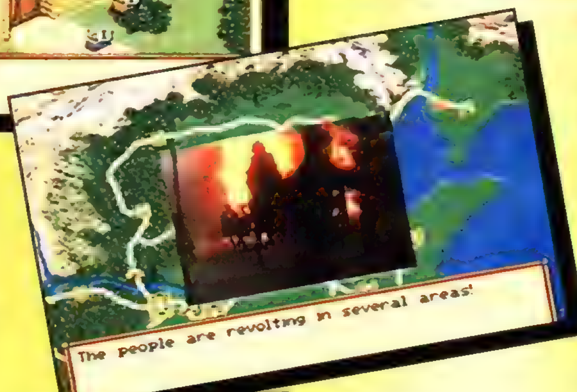


Februari in het jaar 190. Alles rustig.


Je zal ze maar achter je aan krijgen.

STAMPEN

Bij deze RPG zijn de graphics bijzonder klein en simpel en de filmpjes tussendoor erg kort. Wel mooi hoor maar kort. Het 53 bladzijden tellende bijgeleverde boekje staat barstensvol met informatie. Zoals gebruikelijk met RPG's zal je dat ook allemaal in je kop moeten stampen wil je ook maar iets opschieten in het spel.



Zou ik ook doen als ik in dit spel zat.

Het hele verhaal speelt zich zo'n twee à driehonderd jaar na Christus af. Iedereen heeft met iedereen ruzie en daar mag jij je mee bemoeien. Om duidelijk te maken hoe complex dit spel is even een paar cijfers: dit is het vierde deel, het is opgebouwd uit zes scenario's, je kunt kiezen uit 450 verschillende officieren, het is mogelijk om 108 eigen characters te maken, je moet 43 landen veroveren en... moet ik verder gaan?

ELLENDE

Verder zijn er ook nog een heleboel factoren die er voor zorgen dat al jouw zo sluw uitgedachte plannetjes in de soep lopen. Een sprinkhanen plaag (daar gaat je rijstvoorraad), epidemieën (sterven er een zootje soldaten zonder ook maar een pijl afgeschoten te hebben), overstromingen (probeer dan maar eens het hoofd boven water te houden), wervelstormen (niemand blijft op z'n paard zitten), mislukte oogst (te hongerig om behoorlijk te knokken) en ook nog opstanden als je ze niet genoeg te eten geeft. Kortom een doffe ellende.
Er wordt gespioneerd en onderling worden er allerlei duistere deals en vage verbonden gesloten. Probeer met al die mensen en omstandigheden maar eens iets te bereiken. Dat duurt mij allemaal veel te lang en Chinese geschiedenis is toch nooit een van mijn grootste hobby's geweest.



Gongzun Zan verliest.



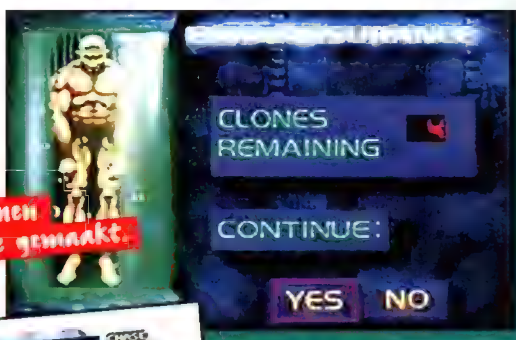
En hij geeft het nog toe ook.

Off World Interceptor Extreme

SCHORUM

Een stel hardcore gasten loopt door een gang en terwijl ze geintjes staan te maken, komt sergeant super eikel z'n kantoortje uit en spreekt het stelletje schorum toe.
Even denk ik in het begin van de film Aliens te zitten. Ik word al snel uit die droom geholpen door een stel Beavis en Butt-head achtige types. Op je scherm zie je, voor in beeld, de silhouetten van twee gosers die in hun stoel hangen en tegelijk met jou naar het filmpje kijken. Luidruchtig geven ze commentaar op alles wat ze zien. Een aantal keer rolde ik uit m'n stoel van het lachen. Lastig is dat je door al dat geouwehoer van die twee bijna niks verstaat van het eigenlijke verhaal. Maar na een paar keer luisteren wordt het toch duidelijk wie wie is en wat ze daar moeten.

'Ooh shit,' dacht ik toen ik voor het eerst Off World Interceptor startte, 'dit is een Dirt Racer FX kloon.' Helemaal voorbereid op een teleurstelling begon ik het spel. Maar gelukkig waren de gamesgoden mij gunstig gestemd en bleek ik er helemaal naast te zitten.



Gelukkig hebben ze een paar klonen van je gemaakt.



Hartstikke dood.

BOUNTY HUNTER

Je bent een trashman, je beroep is bounty hunter en het is aan jou om voortvluchtigen, dieven, zwendelaars, verkrachters, terroristen en ander gespuis van de planeet te knallen.
Gelukkig hoef je niet te lopen, tot je beschikking staat de Vindicator. Dit is een krachtige 4X4 off the road buggy. Het terrein en de wagens doen denken aan Dirt Racer maar met dit verschil dat het terrein duidelijker is vormgegeven en de besturing zalig is.
Als je aan het eind de bounty hebt geïncasseerd, kun je naar de shop om je wagen op te voeren, betere banden of meer wapens aan te schaffen. Zelfs kun je, mits je genoeg geld hebt, ook nog eens een nieuwe wagen aanschaffen. De allerdodelijkste van het stel is de VV Sector, maar daar moet je wel de nodige gluiperds voor uitschakelen.

POWER TIP
In de twee spelers mode is er ergens op het parcours een teleport die je precies achter je tegenstander brengt.

POWER TIP
Als je de jump knop ingedrukt houdt, kun je een stuk zweven.

KOEIENSTRONT

'Wauw, alles is goed aan dit spel,' dacht ik terwijl ik met een rotgang over een schans heen sprong. Razend snel schiet mijn wagen over het terrein. Ik zie net te laat een extra leven en scheur er voorbij. 'Shit, die kan ik wel gebruiken, efkes omdraaien dan maar.' Helaas, dat kon ik dus heel vrolijk schudden. 'Wat, niet omdraaien wat is dat voor ongelofelijke koeienstront? Zo'n prachtig spel en dan zoiets.' Laten we het maar een schoonheidsfoutje noemen.

TOF FILMPJE

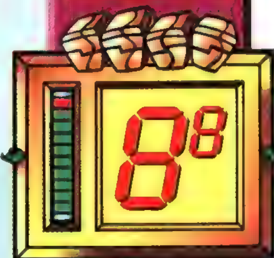
Het is de bedoeling om het parcours binnen een bepaalde tijd af te leggen. Hoe sneller je bent, hoe meer geld je verdient. Onderweg word je dwars gezeten door allerlei soorten vijandelijk vuur en voertuigen. Mocht je door al je levens heen zijn dan krijg je weer een heel tof filmpje waarin die twee mafkezen hun ongenoegen duidelijk maken. En dan begin je gewoon weer opnieuw.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Funny commentaar
▲ Wagens kunnen niet omvallen
▲ Zalige besturing
▼ Je kan niet omdraaien

SATURN
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: Dimensions Plus
Tel.050-3129818



Een geweldig spel met een schoonheidsfoutje, maar dat heeft maar heel even de pret gedrukt en toen ging ik er weer stevig tegenaan. Als je een Saturn hebt dan moet je dit spel zeker aanschaffen. Waarom? Omdat ik het zeg, daarom.
Bas

POWER TIP



Zigzaggen en tegelijk schieten gaat soepel.

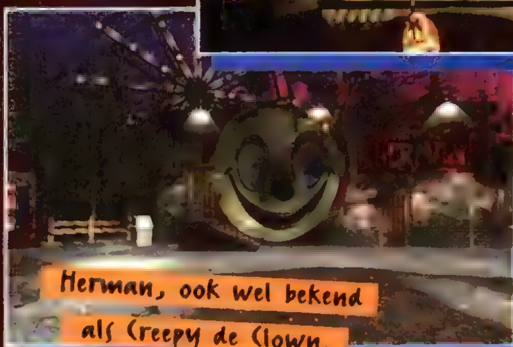


Lekkur hoppie moppie.



Vuurgevaarlijke torens.

Spelling Bee: ballonnetjes lek gooien.



Herman, ook wel bekend als Creepy de Clown.



Erica Eleniak, alias Jamie Champ.



Gopher Gong: ram de eekhoorntjes.



Crossing the Chasm: rij de motor naar de overkant.







Waterpistool Spel: raak de clowns.

Pani in the P

Spelletjes in een spel komen wel vaker voor, maar slechts weinigen komen op het idee om die spelletjes te laten spelen op een plaats die zich daar perfect voor leent: een pretpark. Welkom in het Skyview Park...

VERGANE GLORIE

Panic in the Park is tegelijkertijd een detective, een interactieve film en een verzameling nostalgische kermisattracties. Nu wil het nog wel eens ernstig misgaan wanneer men op het idee komt om verschillende genres met elkaar te combineren, maar dat is in dit geval niet gebeurd. Het uitgangspunt van dit spel zit daarvoor te goed in elkaar.
Het Skyview pretpark is een zwaar verouderd pretpark dat flink in de problemen zit. Niet alleen hebben ze het soort attracties waarvoor mensen niet meer uit hun luie stoel komen, ook zijn de eigendomspapieren van het park op mysterieuze wijze verdwenen.
Juist op dat moment heeft een rechter besloten dat het park door Janie Champ, de dochter van de oprichter van het park, verkocht mag worden, tenzij de eigendomspapieren alsnog boven water komen. Jamie Champ, een tweelingzus van Janie, roept de hulp van de speler in om te proberen de bewuste papieren op te sporen en het park van de ondergang te redden.
De rollen van Janie en Jamie worden beide gespeeld door Erica Eleniak, een actrice die vooral bekend is geworden doordat zij het eerste domme blondje speelde in de bekende badpakken-serie Baywatch. Dit gegeven heeft verder niets met het verhaal te maken, maar sommige van de lezers zullen het vast en zeker een extra reden vinden om dit spel aan te schaffen.

INFORAKEL

Verder met het spel. Je speelt een journalist van een dagblad en je wordt naar het Skyview pretpark gestuurd om er een verhaal over te schrijven en om erop toe te zien dat het park inderdaad dicht gaat. Dat mag je baas dan wel willen, jij hebt andere plannen omdat je Jamie nog van vroeger kent. Je besluit haar te helpen en gaat 's avonds naar het park toe. Daar legt Jamie je uit dat je speelmunten moet verzamelen door allerlei attracties binnen te gaan en als winnaar naar buiten te komen.
Als dat lukt, krijg je namelijk van de standhouders speciale speelmunten die je toegang geven tot het Orakel in het tuinhuisje. Dat Orakel zal op een gegeven moment in ruil voor bepaalde munten vertellen waar een belangrijk voorwerp ligt dat je uiteindelijk naar de papieren zal leiden.

BINNEN EN WEER BUITEN

Weten waar het voorwerp ligt is één ding, het voorwerp daadwerkelijk vinden is een heel andere kwestie. Daartoe moet je namelijk het kantorencomplex op het terrein binnengaan en daar



En we hebben zulke grote suikerspinnen.

allerlei puzzels oplossen. Uiteindelijk zal je zo in de Geheime Kamer terechtkomen waar het bewuste voorwerp ligt.
Avontuur afgelopen? Niet dus. De papieren zijn nog steeds spoorloos en je hebt de Geheime Kamer dan wel gevonden, maar hoe kom je er weer uit? Als dit raadsel ook goed is opgelost, volgt een confrontatie met de tweelingzusters. Ze zullen je van alles wijs maken en jij moet beslissen wie de waarheid spreekt.
Doe je het goed, dan zal je eindelijk de papieren vinden. Hierna moet je alleen nog even bepalen wie de papieren eigenlijk gestolen had en dan kun je eindelijk naar huis, of naar je kantoor om je baas te vertellen dat je zijn opdracht niet hebt uitgevoerd...

POWER TIP

De filmpjes op de CD's zijn ook los te bekijken met behulp van een Video for Windows-player.
Zo krijg je informatie die je anders pas krijgt nadat de puzzels zijn opgelost.

HUH? WAT? HOE?

Zoveel als er te doen is in dit spel, zo gevarieerd is ook het vertoonde op het scherm. Je krijgt filmpjes te zien, foto's om op te klikken, kleine spelletjes om te spelen, gesprekken te voeren, raadsels op te lossen, leugenaars te ontmaskeren en ga zo maar door.
Alleen al aan de verschillende pretpark-attracties zullen de meeste spelers hun handen vol hebben, al was het maar omdat die op het eerste gezicht wel simpel lijken, maar in de praktijk behoorlijk moeilijk zijn. Helaas wordt dat laatste soms veroorzaakt omdat het absoluut niet duidelijk is wat nou eigenlijk de bedoeling van een spelletje is. Er wordt wel altijd een uitleg gegeven door de standhouder, maar die mensen praten niet altijd even duidelijk en zelfs als ze dat wel doen, is dat geen garantie dat ze het spel goed uitleggen.
Een oefenoptie in het spelmenu brengt echter redding. Al meteen aan het begin van het spel kun je kiezen voor het oefenen van alle spelletjes die er in het pretpark te spelen zijn.
Dit maakt het leuk om het spel ook eventjes te spelen zonder gelijk het hele mysterie te moeten oplossen.

MUIS OP HOL

De verschillende spelletjes in het pretpark blinken overigens niet altijd uit door een strakke bediening. De meeste spelletjes moeten met een muis gespeeld worden, maar er zitten er een paar bij die bij de minste muisbeweging zo wild reageren dat het bijna niet te doen is om ze met succes uit te spelen.
Voor het verloop van het grote verhaal is dit niet zo erg, aangezien dat vanzelf verder gaat. Heb je pech, dan moet je het wel met minder aanwijzingen doen dan er beschikbaar zijn, maar een beetje achterdochtige speurder annex puzzelaar zal er dan toch in kunnen slagen de vermiste papieren op te sporen en het park van de ondergang te redden.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	7°

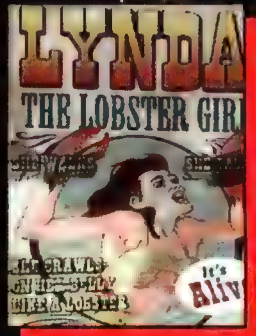
- ▲ Veel verschillende spelletjes
- ▲ Onderhoudend
- ▼ Lastige bediening
- ▼ Soms onduidelijke uitleg bij de attractie

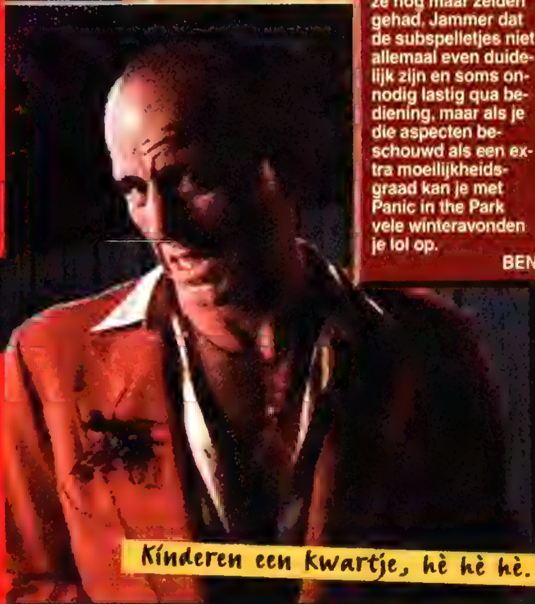
PC CD-ROM
Prijs: f 109,– Bfr.ca. 2180
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 5 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, Win 3.1, 2X CD-ROM speler
Fabrikant: Imagination Pilots Entertainment
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716



Zo veelzijdig heb ik ze nog maar zelden gehad. Jammer dat de subspelletjes niet allemaal even duidelijk zijn en soms onnodig lastig qua bediening, maar als je die aspecten beschouwd als een extra moeilijkheidsgraad kan je met Panic in the Park vele winteravonden je lol op.
BEN







Kinderen een kwartje, hè hè hè.

HELLFIRE ZONE

SUICIDE IS IRRITANT

1996 wordt definitief het jaar van de 3D-games (net als 1995 eigenlijk). Nu kun je ook al een helikopter de drie dimensies van het beeldscherm laten verkennen, al krijg je in Hellfire niet echt tijd om op je gemak van het uitzicht te genieten. De vijanden vliegen en rijden af en aan. Zelden zal een helikopterpiloot langer dan vijf tellen kunnen vliegen zonder dat een suicidale piloot van de concurrentie een botsing probeert te veroorzaken of je eenvoudig met een hittezoekende raket van je kinetische energie ontdoet.

SOLDIERS ANONYMOUS

Ho, dit gaat te snel, maar het is dan ook een snel spel. De bedoeling van deze vliegschieter is de volgende: redt militair personeel dat gestrand is achter de vijandelijke linies. Over welke oorlog dit gaat is niet bekend maar dat doet er niet zo toe. Voor wie het toch wil weten: waarschijnlijk gaat het om een interne strijd, aangezien vriend (jij) en vijand (alle anderen die vervoer hebben) in dezelfde soort helikopters vliegen, al lijken die van de vijand altijd een stuk groter te zijn.

TOETSEN-GASPEDAAL

Een gestrande piloot redden is in principe een eenvoudige zaak; gewoon je heli naar de crashsite sturen en er landen. Wie gered wil worden stapt uit zichzelf in. Wie dat niet doet, wil of niet gered worden, of haalt alvast een beloning voor je op in de vorm van grotere wapens. Daarna kun je naar een bevriende vliegbasis afreizen om aldaar de geredde piloten af te zetten.
Verdwalen hoeft niet. Voortdurend is er een pijltje in beeld dat precies aangeeft waar je de passagiers kunt oppikken en waar ze heen moeten. Bijna net zo makkelijk is het besturen van de heli: pijltjes toetsen om te sturen, plus- en min-toetsen voor het gas en de spatiebalk om te schieten. Het spel ondersteunt min of meer een joystick of gamepad; min of meer omdat iemand zo suf is geweest het gaspedaal niet aan een joystick-knop toe te kennen. Dat moet dus ook bij gebruik van een stick of pad met de plus- en min-toetsen gebeuren.

MEER IS MOEILIJKER

Tijdens het testen van proefversies moeten de makers ongetwijfeld gedacht hebben dat het toch wel een heel makkelijk spel was. Dat hebben ze opgelost door de bediening van de helikopter zo in te richten dat die altijd reageert met een vertraging, te weinig om irritant te zijn maar te veel om trefzeker tussen de vliegende vijanden door te manoeuvreren. De tweede wijziging die het spel een stuk moeilijker moest maken, was simpel: gewoon zo veel vijanden laten opdraven dat er bijna geen doorkomen aan is.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

+ Heli stuurt heerlijk
+ Speelt direct van CD
- Simpel spel

PC CD-ROM
Prijs: f 69.95 Bfr.ca 1260
Systeemeisen: 386sx-25, 4 Mb RAM, Dos 4.0 of hoger, VGA, 1X CD-ROM speler, SB-compatible geluidskaart.
Fabrikant: Gametek
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

6⁵

Echt een spel om af en toe even te spelen tussen de grote games door. Het is simpel, het is simpel en het is simpel, al zijn de 3D-effecten wel aardig, maar ook niet meer dan dat.
BEN

Een helikopter besturen stelt tegenwoordig echt niets meer voor. Was het in Jungle Strike al heel eenvoudig, in Hellfire hebben ze het zo simpel gemaakt dat je het bijna met twee vingers in je neus kunt doen.

Volgens mij zitten de gestrande piloten in het hotel.

Wie had er een reddingshelikopter besteld?

Ik deed gewoon m'n werk.

Piloten gered, terug naar de basis.

Uit de weg, dit is een vliegspel.

POWER CD-ROM

POWER UNLIMITED



POWER CD-ROM

Aktie En Spelinfo Op Eén CD!

Hij is uit: de eerste Power CD-ROM. Honderden Megabytes met games, informatie over verleden, heden en toekomst van computerspellen, het grote Power Unlimited games-, tips- en trucsarchief en nog veel, veel meer.

HET GROTE DIGITALE POWER UNLIMITED ARCHIEF

Naast acht gloednieuwe speldemo's, krijg je op de Power CD-ROM uitgebreide informatie over (de geschiedenis van) Power Unlimited, een overzicht van alle besproken games en verwijzingen naar alle game-tips uit Eeuwig Leven. Wil je weten wanneer Mortal Kombat 3 is besproken en wat voor cijfer het kreeg, of ben je op zoek naar de Power Unlimited met de cheat-codes voor Dune II? Je vindt het op de Power CD-ROM!

Maar er is meer; wat dacht je van een ruim 120 pagina's tellend overzicht in woord en beeld met de geschiedenis en toekomst van computergames? Je leest alles over de systemen van Nintendo, Sega, Sony, 3DO, Atari, Commodore en Philips. Wat was het eerste computerspel en wat staat je in de komende jaren nog te wachten? De Power CD geeft het antwoord. Wil je de meest intieme details weten over de PU-redactie? Ook dit lees je op de CD-ROM. De CD beschikt over een prachtige, makkelijk te bedienen en bovenal unieke interface.

BESTEL 'M NU!

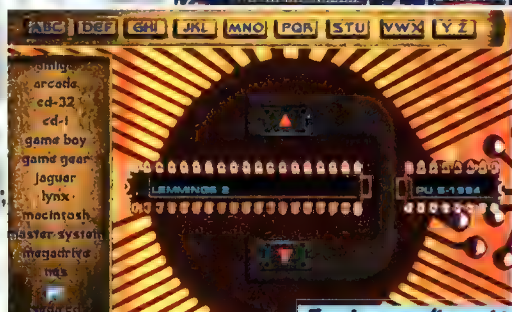
De prijs? Een lachertje! Voor maar 15 pieken (exclusief verzendkosten) heb je 'm al in huis. Dus vul die bon in en bestel deze waardevolle CD-ROM.

Wil je weten wanneer Lemmings is besproken en wat voor cijfer het kreeg? Klik en je krijgt het antwoord.



Benieuwd of de PU-redacteuren als baby al zo lelijk waren? Het bewijs staat op de Power CD-ROM.

De geschiedenis en toekomst van de computergame. Meer dan 120 pagina's in woord en beeld.



Zoek en gij zult vinden met behulp van de fraaie en gebruikersvriendelijke interface.

ACHT GAMES OP CD-ROM! SPEELBARE DEMO'S VAN:

MORTAL KOMBAT 3 • HEXEN • THE RIDDLE OF MASTER LU • ZOOP

WORMS • ENDORFUN • FADE TO BLACK • NEED FOR SPEED

Yo!

Naam:

Adres:

Postcode: Plaats:

Telefoon:

Leeftijd:

Power Unlimited Abonnee: ❑ ja / ❑ nee

Handtekening (ben je minderjarig, dan svp handtekening van ouder/verzorger):

Stuur deze bon in een ongefrankeerde, open envelop naar: Power Unlimited, Antwoordnummer 46025, 1060 VB Amsterdam. O.v.v. Power CD-ROM.

PS: De verzendkosten bedragen f 4,95. De betaling geschiedt via een bijgevoegde acceptgiro. Niet ondertekende bestellingen worden niet in behandeling genomen.

Sega Champio

Het is altijd een jongensdroom van me geweest om een keer een echte rally te rijden. Scheuren over smalle bospaden, even de handrem aantrekken en dan slippend door de scherpste bochten. Maar ja, het zal wel altijd een droom blijven. Gelukkig is er nu Sega Rally Championship 95, een race die zo realistisch is dat je het smeulende rubber bijna kan ruiken.


In de 2 Player Battle kun je de Stratos (onder) kiezen.


Ook het splitscreen is overzichtelijk.

SMULLEN

Ik heb de laatste jaren in heel wat racemonsters plaatsgenomen maar nog nooit reed ik een race die zo dicht de realiteit benadert. Een perfecte mix van prachtige graphics, geluid zoals je je dat bij een echte rally voorstelt en een besturing


Even een kort bezoekje aan m'n supporters.

POWER TIP

[illegible] weer vol op.


Alleen nog die duivelse Lancia voor me.


Racen in direct view maakt het nog realistischer.


Op weg naar de tunnel van het Forrest-circuit.


Een hard gevecht om de overwinning op het Lake Side-circuit.


Het pijltje middenin het scherm waarschuwt voor een scherpe bocht.

om van te smullen. Om met de graphics te beginnen; de vier circuits Desert, Forest, Mountain en Lake Side zien er schitterend uit. Bomen, bergen, bobbels, bochten, tunnels, waterplassen, toeschouwers, huizen; het is allemaal tot in details uitgewerkt. En natuurlijk niet te vergeten de auto's zelf.
Je hebt de keuze tussen een Toyota Celica, een Lancia Delta Intergrale en in de Time Attack en 2 Player Battle (ja natuurlijk kun je zo'n top-spel ook met z'n tweeën spelen) een hele snelle maar moeilijk bestuurbare Stratos. Die wagens zien er gelikt uit en ook hier is op de details gelet. Zo zie je bijvoorbeeld bij het remmen de achterlichten opflitsen en bij het sturen de wielen meebewegen.

van een rally. In de flauwe bochten kun je met een paar lichte tapjes links of rechts je auto netjes corrigeren maar echt heftig wordt het als je op topsnelheid een haarspeldbocht nadert. Even het gas los, even op de rem, een fors gooi naar links of rechts en dan het gas er weer vol op. Al driftend kun je dan de bergwanden of bomen ontwijken en kun je licht bijsturend je bolide weer het rechte eind opsleuren. Realistischer kan haast niet, het zweet staat in je handen.

SPLIT-SCREEN

Sega Rally kun je spelen in drie modes: Arcade, Time Attack en 2 Player Battle.
In de Time Attack is het de bedoeling van één tegenstander te kiezen. Het split-screen in deze mode laat weinig te wensen over. Het overzicht is goed en de snelheid van auto's en beeldafhandeling blijft op hetzelfde hoge niveau. Sterk punt in deze battle is dat je regelmatig op de hoogte wordt gehouden over je achterstand of voorsprong in seconden ten opzichte van je concurrent.

CHAMPIONSHIP

De Arcade mode bestaat uit Championship en Practice. In Practice krijg je drie circuits en de twee standaardauto's. Verder is het gewoon een kwestie van lekker trainen voor je aan het echte werk begint; de



In de tunnel van het Forrest-circuit.



Of er nog geen stof genoeg was!

RAPPORT

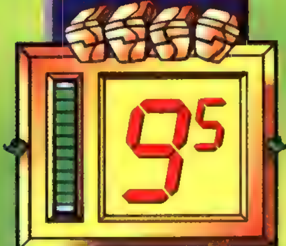
GRAPHICS	9^{5}
GELUID	9^{5}
ORIGINALITEIT	9^{0}
SPEELBAARHEID	9^{8}

- ▲ Of je in de auto zit
- ▲ Graphics en geluid
- ▲ Duidelijke info tijdens de race
- ▼ Er had een circuitje bij gemogen

SATURN
Prijs: ƒN.N.B.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200

Rally

...nship 95

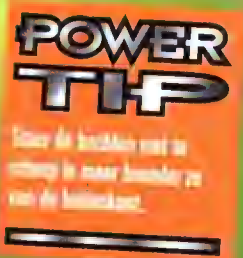


Zonder twijfel het meest realistische racespel dat ik ooit onder ogen kreeg. De natte droom van iedere race-fanaat.
ED

ZWETEN

Laat het geluid bij racespellen nogal eens te wensen over, ook dit onderdeel heeft in Sega Rally de aandacht gekregen die het verdient. Je hoort de motor geloofwaardig brullen, de banden piepen, je wagen slippen, je co-piloot aanwijzingen geven ('easy right', 'caution hairpin left') en je hoort zelfs het verschil of je op asfalt rijdt of op een andere ondergrond.
Tot slot wat mij betreft het belangrijkste onderdeel van een racespel: de besturing. Ik schreef het al, die is om van te smullen. Niet te strak, niet te vaag maar precies toegesneden op het rijden winnen en natuurlijk te proberen een nieuw record te vestigen. Daarbij kun je kiezen uit de Lancia en de Toyota (handgeschakeld of automaat) maar ook de Stratos of een van de eerste twee wagens helemaal naar je eigen wensen ingesteld (voor- en achtervering, banden, besturing etc.). In de Time Attack krijg je ook het vierde (Lake Side) circuit als standaardkeuze.
De 2 Player Battle biedt je eveneens de keuze uit Lancia, Toyota, Stratos of je eigen getunede bolide en ook nu is er de mogelijkheid om naast Desert, Forest of Mountain voor Lake Side te

Championship!
In Championship strijd je voor het wereld rally kampioenschap tegen 14 computer tegenstanders. Je start als 15e en aan jouw de taak om na het Desert-, Forest- en Mountain-circuit als eerste te eindigen. Haal je op het eerste circuit bijvoorbeeld vijf tegenstanders in dan start je het Forest-circuit als tiende enzovoort.
Lukt het je om na de drie circuits als eerste te finishen dan krijg je als bonus het Lake Side-circuit. Na een tijdje oefenen is het in de Easy mode best te doen om te zegevieren maar in de Normal mode is het een hele opgave en in de Hard mode moet je wel van zeer goede huize komen om je wereldkampioen te mogen noemen.
Het is in deze laatste mode zelfs voor de cracks uiterst moeilijk om het tweede of derde circuit überhaupt te bereiken want je kunt je eigenlijk geen foutje veroorloven. Elk circuit heeft namelijk een aantal 'checkpoints' die in de Hard mode zeer scherp zijn afgesteld en als je die niet op tijd haalt, is het game over. Boven in het scherm krijg je overigens regelmatig tussentijden die aangeven hoeveel seconden je boven of onder het schema ligt voor een toppositie.



GEHEIMEN

Tja, ik zou haast zeggen wat wil je nog meer van een racespel? Misschien nog een paar bolides en circuits erbij? Inmiddels hebben we uit betrouwbare bron vernomen dat er op dat gebied nog een aantal aangename verrassingen in het spel zit verborgen. Bij Sega wilde men daar verder nog niets over loslaten maar ik raad je aan de Eeuwig Leven rubriek nauwlettend te volgen wat daar zullen in de komende afleveringen zeker een aantal rally suprises uit de doeken worden gedaan.
Het rijden van een echte rally, zal wel altijd een droom blijven en ik weet, de meeste dromen zijn bedrog maar als ik wakker word dan speel ik in ieder geval Sega Rally nog!

POW UPDATE

http://www.vn

Sinds 17 november heeft Power Unlimited een eigen plek op het Internet genaamd Het PowerWeb. Het PowerWeb bestaat op de eerste plaats omdat dit ons mogelijkheden biedt die het blad niet heeft, en dan hebben we het niet over lekker veel gratis shareware en demo's downloaden, al is dit laatste natuurlijk mooi meegenomen...



TEKST EN BEELD

Het World Wide Web is een manier om tekst, beeld en geluid op zo'n wijze in beeld te brengen dat het er bijvoorbeeld uit kan zien als een bladzijde uit een tijdschrift. De bediening van deze zogenaamde 'Webpages' is bijzonder eenvoudig. Dankzij het World Wide Web is het mogelijk dat iedereen die een muis kan bedienen het internet op kan om volledig opgemaakte pagina's te kunnen bekijken, die ook nog eens op de een of andere manier interactief kunnen zijn.

EEN TWEEDE PU?

Het PowerWeb is op de eerste plaats bedoeld om lezers van Power Unlimited en andere gamers in staat te stellen beter met elkaar te laten communiceren.
In het blad zijn we door het eeuwige plaatsgebrek gedwongen de bijdragen van de lezers te beperken tot een paar pagina's brieven, Power Sales en natuurlijk Eeuwig Leven. Per maand krijgen we echter veel meer spullen van jullie binnen en zelfs al zouden we de PU drie keer zo dik maken, dan nog zouden we niet voldoende ruimte hebben. De oplossing: het PowerWeb, een elektronische 'PU-dependance' waar nooit te weinig bladzijden zijn.
We willen dat (buiten enkele bijdragen van de redactie) dat jullie het PowerWeb zelf volschrijven.
Daarom hebben we ruimte gemaakt voor reviews die jullie zelf gemaakt hebben, een tipsdatabank en hebben we een digitaal museum neergezet waar al het fraaie artwork tentoongesteld kan worden dat we voorheen terzijde moesten schuiven.



DOE HET ZELF

Naast deze handige publikatie-functie is het PowerWeb ook heel geschikt om jullie rechtstreeks met elkaar te laten 'praten' (teksten intikken) zonder tussenkomst van de redactie. Dat kan in het Power-Web Forum; even een elektronisch formuliertje invullen, een paar keer met de muis klikken en je tekst staat on-line, zodat andere lezers er gelijk op kunnen reageren.
Even elders op het PowerWeb een gratis shareware- of demoversie van een nieuw spel of wat andere software downloaden, of onze elektronische games-agenda doorbladeren, mag natuurlijk ook.



GOEDE TIJDEN, BETERE TIJDEN

Dit zijn nog maar een paar van de mogelijkheden die je met het PowerWeb aangeboden krijgt. Er kan nog veel meer. Als de techniek nog wat verbetert, zal het bijvoorbeeld mogelijk worden om via het internet meerspelergames te spelen, iets wat nu nog niet echt kan doordat de telefoonlijnen niet op dat soort veeleisende activiteiten zijn berekend. In zekere zin geldt dit ook voor geluid en bewegend beeld; het is al mogelijk om het PowerWeb hiervan te voorzien, maar op het ogenblik zou dit de werking van het PowerWeb nog te veel vertragen. Kwestie van tijd voordat ook dit probleempje is opgelost. De techniek gaat altijd maar vooruit, en het PowerWeb volgt de techniek op de voet. Bekijk het zelf maar, op het internet-adres http://www.vnu.com/powerweb.

POWER UNLIMITED
POWWEB
De Games Site van de Benelux!



Howdi, ik ben Mr Press Button

MAAK CONTACT MET ONS OF MET JE MEDEGAMERS
1-POWERWEB
2-PU GAMESMARKT
3-PU ABONNEMENT
4-CREDITS, WIE ZIJN WIJ



1.0

.com/powerweb



COMPUTER

Wat voor computer heb je nodig om het World Wide Web op te kunnen? In tegenstelling tot de meeste nieuwe games zijn de systeemeisen voor internet vrij bescheiden. Je hebt slechts een PC nodig die Windows kan draaien of een Mac die minstens Systeem 6.08 aankan. In de praktijk komt dit voor de PC neer op een 386 met 4 Mb RAM, en voor de Mac vereist het een LC 2 of beter. In beide gevallen is een muis onontbeerlijk.

INTERNET-PROVIDER

Dat is het bedrijf dat zorgt voor de verbinding tussen jouw computer en het internet. De meeste providers bieden tegenwoordig volledige internet-toegang, dat wil zeggen dat abonnees van alle internet-functies gebruik kunnen maken: onder meer het World Wide Web, e-mail en de zogenaamde Nieuwsgroepen. Als je kiest voor een provider met beperkte internet-toegang, zorg dan dat deze drie genoemde functies in ieder geval mogelijk zijn.

TELEFOONVERBINDING

Het is waar: het internet kost geld. Wie het internet opgaat laat z'n computer een telefonische verbinding tot stand brengen. Net als bij gewone telefoongesprekken brengt de PTT daarvoor geld in rekening: vijftien cent per 2,5 minuut voor lokale verbindingen tussen acht uur 's morgens en zes uur 's avonds (ƒ 3,60 per uur), vijftien cent per vijf minuten voor lokale verbindingen als je 's avonds, 's nachts of in het weekeinde belt (ƒ 1,80 per uur). Heb je de pech dat je interlokaal moet bellen om het internet op te kunnen, dan betaal je doordeweeks overdag vijftien cent per 47 seconden (ƒ 11,50 per uur) en 's avonds en in het weekeinde (ƒ 5,75 per uur). Het is dus aan te bevelen om op zoek te gaan naar een internet-provider met inbelnummers die in jouw basisgebied liggen.

Naast de telefoonkosten hebben de meeste internetters ook te maken met de kosten voor het internet-abonnement, maar die verschillen van provider tot provider: sommigen rekenen bijna niets extra's, terwijl anderen bijvoorbeeld een extra bedrag per uur rekenen voor de tijd dat jouw computer met die van hun in verbinding staat. Hier is maar een oplossing voor: neem een 'account' bij de goedkoopste.

MODEM

De modem is het kastje dat ervoor zorgt dat je computer naar andere computers kan bellen. Hiervoor geldt: hoe sneller het modem, hoe sneller de digitale informatie naar jouw computer komt. Op het ogenblik worden er overwegend twee snelheden gebruikt: 14k4 modems en 28k8 modems. 14k4 betekent dat de data met een snelheid van 14.400 Kb per seconde wordt vervoerd, bij 28k8 gaat dat dus twee keer zo snel. Het verdient de voorkeur een zo snel mogelijk modem te gebruiken: downloaden kost dan minder tijd en dus minder geld.

Wie een beetje in de winkels rondkijkt kan een 14.4 modem vinden voor zo'n tweehonderd gulden. Snellere modelletjes gaan vanaf driehonderdvijftig gulden en, net als bij de meeste andere hardware, zijn de prijzen aan het dalen.

ACCOUNT

Je account is je internet-abonnement. Er zijn nu meer dan vijftig Nederlandse aanbieders en dat aantal neemt nog iedere maand toe. Onderling verschillen de prijzen nogal. Er zijn erbij die alleen een maandelijks bedrag van ongeveer dertig piek in rekening brengen en er zijn erbij die werken met 06-nummers zodat je maar liefst een gulden per minuut betaalt. Ga dus op zoek naar de goedkoopste in jouw basistariefgebied. Een andere keer zullen we een overzicht geven van alle goedkope providers in Nederland.

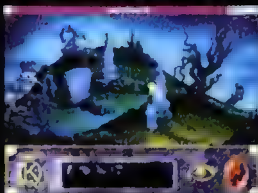
SOFTWARE

Wat voor software heb je nodig om te kunnen internetten? Dit gedeelte is vrij eenvoudig en bovendien heel goedkoop. Van de meeste internet-software is namelijk een gratis shareware-versie verkrijgbaar die net zo goed werkt als de commerciële versie. De meeste providers zullen je bij het afsluiten van een abonnement, al dan niet tegen een kleine extra vergoeding, de benodigde software geven. Wat je niet meteen zal krijgen is Netscape, het programma dat je absoluut nodig hebt om het PowerWeb optimaal te kunnen bekijken. Geen nood, vanaf de PowerWeb Homepage, zeg maar bladzijde 1 van het PowerWeb, kun je Netscape heel eenvoudig zelf downloaden. Haal je Netscape op een andere manier binnen, of werk je er nu al mee, houd er dan wel rekening mee dat je minstens Netscape versie 1.1 moet hebben. Oudere versies werken ook wel, maar dan ziet het er allemaal lang niet zo fraai uit.



Eén ikoon

Het spel wordt bestuurd met één cursor, er wordt dus geen gebruik gemaakt van verschillende ikonen. De cursor in de vorm van een koninklijke staf gaat knipperen als je over een interessant object of persoon gaat. Je kunt er alles mee doen, praten, dingen bekijken en dingen oppakken. Dat is wel even wennen als je als adventurer gewend bent aan verschillende ikonen voor verschillende functies.



Red mij niet

Over het algemeen is het spel niet zo moeilijk, maar er is een kans dat je in de woestijn van de dorst omkomt. Mocht je "dood" gaan dan krijg je nog een kans. Doordat er een automatische saver in het spel zit ingebouwd kun je altijd beginnen op het punt waar je de levensbedreigende fout maakte. Dat automatische saven vond ik niet zo okee; moet ik toch zelf uitmaken wanneer iets de moeite van het saven waard is.

LEVEL 2 - 1 NIEUWS: PU, HET NIEUWE NUMMER



Het nieuwe nummer van Power Unlimited is nu overal te koop.

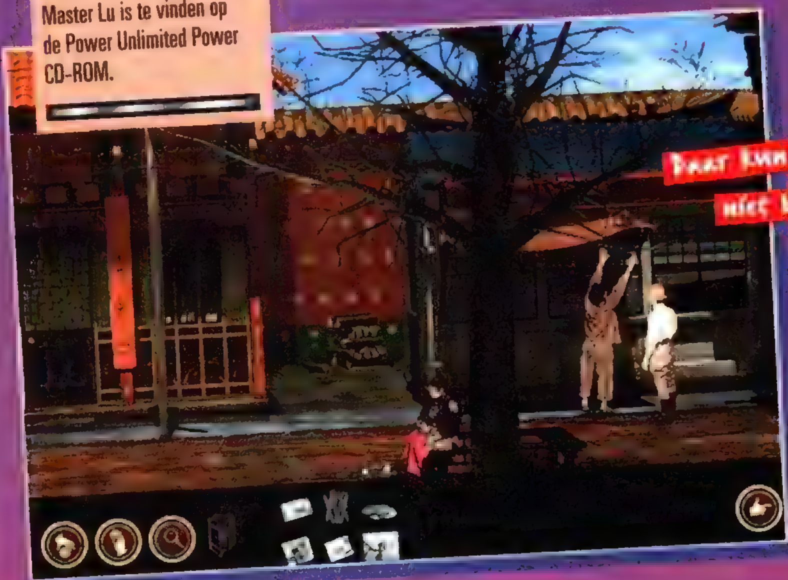
- Bekeken en besproken: **Donkey Kong Country 2.**
- Power Unlimited op CD-ROM
- Kies de beste games van '95.

Voor FL 6,95 ben je weer helemaal op de hoogte. Je kunt natuurlijk ook een supervoordelig abonnement

THE RID MASTEF

POWER TIP

Een 200 Mb grote speelbare demo van The Riddle Of Master Lu is te vinden op de Power Unlimited Power CD-ROM.



Daar kun je niet bij he!

Een tomaat in de vorm van een mens, een mummie waarvan na de dood de haren nog een paar meter zijn doorgegroeid, een cobra van vijftien meter. Waar vind je al dit fraais? In het museum van mijnheer Ripley, geloof het of niet...

Het sprekende beeld Hmmmm.

ONGELOOF-LIJK ECHT

Robert Ripley heeft echt bestaan. Hij werd geboren op 26 december 1893 in Santa Rosa, Californië. Ripley begon zijn carrière als sportcartoonist, maar na verloop van tijd begon hij vreemde sportevenementen en -gebeurtenissen te verzamelen zoals recordpogingen achterwaarts springen. Over deze dingen maakte hij cartoons voor een krant. De strips waren zo populair dat dit leidde tot de 'Believe it or not!' serie.



Taxi with a view.

Ripley begon ook andere dingen te verzamelen zoals een tomaat in de vorm van een mens of de grootste stofbal ter wereld. In 1933 opende Robert Ripley zijn eerste 'Odditorium'. Alleen al in het eerste jaar bracht dit bizarre museum een miljoen dollar op.

THE ORIGINAL PINHEAD

Ripley ging er prat op dat de dingen die in het museum vertoond werden allemaal echt waren. In het 'Odditorium' van Ripley werden onder andere siamese tweelingen en misvormde dieren vertoond maar hij had ook allerlei griezelige life-acts zoals iemand die spijkers in zijn voorhoofdsholte slaat. Behalve dat Ripley vreemde mensen en dieren en gebeurtenissen verzamelde was hij ook gek op reizen. China was zijn favoriete land. Hij had een voorkeur voor Chinees eten, Chinese kleding en Chinese vrouwen. Zijn fascinatie voor China ging zelfs zover dat hij zijn handtekening veranderde in Rip Li. Ook uit China haalde hij allerlei voorwerpen die hij weer in zijn musea ten toon stelde. Robert Ripley is zijn hele leven vrijgezel gebleven en hij leefde er lustig op los, zo lustig zelfs dat hij in 1949 op 55-jarige leeftijd stierf aan een hartaanval.

HEET-HOOFD

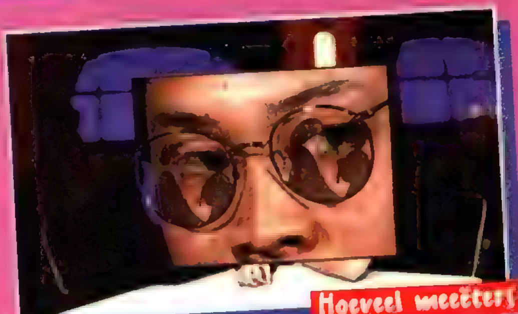
Het computerspel The Riddle of Master Lu is gebaseerd op het leven van Robert Ripley, al hebben de makers voor de verhaallijn feiten en fictie door elkaar gegooid. Zo heeft Ripley in het spel een Chinese vriendin genaamd Mei Chen. Dit komt natuurlijk voort uit Ripley's voorkeur voor Chinese vrouwen. De Chinese werknemer in het Odditorium, Feng Li, is Ripley tegengekomen in China. Feng Li is in de Believe it or not! strips afgebeeld als de Candleman. Hij liep altijd met een brandende kaars op zijn hoofd.

PUZZELU

Het doel van het spel is de oplossing te vinden van de (taal) puzzel van Master Lu, om zo het graf te openen van de eerste keizer van China: Chin Shih Huang-di. Deze opdracht lijkt gemakkelijker dan het is want Master Lu heeft voor de puzzel verschillende taalsleutels gebruikt uit verschillende landen.
Om de geheime tekst te vertalen en het graf te openen, zal Ripley in de voetsporen van Master Lu moeten treden en alle landen moeten bezoeken die de meester ook heeft bezocht. Wat er zo bijzonder is aan het graf (afgezien van het lichaam van de eerste keizer) is dat er een zegel in ligt met de kracht om de mensheid bij elkaar te brengen en hen in vrede te laten leven. Zoals dat gaat in dit soort spellen zijn er ook mensen aan het werk die het zegel willen gebruiken voor minder aardige doeleinden: oorlog, dood en verderf.

OOST WEST RIPLEY BEST

Omdat Ripley samen met Mei Chen dezelfde plaatsen moet bezoeken die Master Lu ooit heeft aangedaan, reizen zij over de hele wereld. Gelukkig is er overal waar Ripley komt een boekingskantoor, waar Ripley zijn volgende reis kan boeken en waar hij ook pakjes en telegrammen kan versturen en ontvangen.
Ripley moet veel heen en weer reizen, maar ook veel heen en weer lopen. Omdat de makers ook wel begrepen dat dit na een paar keer in een spel erg vervelend kan worden, hebben ze Ripley de handige mogelijkheid



Hoeveel meeters tel je?

DLE OF R LU

Ripley's Believe it or Not



Guttentag Horst.



Otto is dood, wat jammer.

gegeven om hem van de ene kant naar de andere kant van het beeldscherm te laten springen door middel van de spatiebalk.

QUICK-PUISTJES

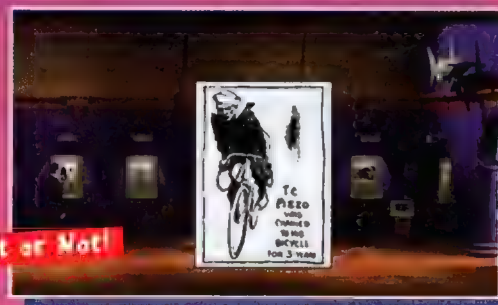
Behalve het leuke plot is dit adventure in nog een paar opzichten verrassend. De graphics zien er zeer mooi uit en de gedeelten waarin 'echte' beelden zijn gebruikt, zien er haarscherp uit. Ik moet erbij zeggen dat het wel om kleine Quicktime filmpjes gaat, maar zelfs dan nog; zo'n scherp beeld dat je iemands meeëters kunt tellen, kom je in games niet vaak tegen. Het Ripley-verhaal speelt zich af in 1936 en dat leidt tot allerlei geinige dingen. Ripley vraagt zich bijvoorbeeld af of een bepaald produkt, waarvan wij weten dat het niet meer weg te denken is uit onze maatschappij, zal aanslaan. Dat Ripley en dus ook de spel-Ripley in de jaren dertig leefde, is op een niet overdreven manier in het spel verwerkt, dus als Ripley zich ergens over verwondert blijft dat leuk.

HOORSPEL

The Riddle of Master Lu is een adventure dat net even anders is dan wat we gewend zijn. Het onderscheidt zich onder andere doordat Ripley echte conversaties voert met de mensen die hij tegenkomt. Het is dus niet zo dat je alleen de broodnodige informatie krijgt, in plaats daarvan voer je gewoon een gesprekje met iemand. Zo kom je allerlei dingen over de mensen te weten en uiteraard ook over Ripley zelf. Dit gesprekjessysteem betekent wel dat je als speler je koppie erbij moet houden en het gesprokene op voor het spel bruikbare informatie moet filteren; net echt dus.



Lieve Chinese oude dame.



Believe it or Not!



Castle of Spades.



Zullen we een potje?

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Echte gesprekken
- ▲ Hoog info-gehalte
- ▲ Humor
- ▼ Geen ondertiteling

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,– Bfr.ca. 2320
Systeemeisen: 486-33, 8 MB RAM, Dos 5.0, double speed CD-ROM, muis, SVGA, geluidskaart.
Fabrikant: Sanctuary Woods
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701



Wedstrijd

Win een reis naar Engeland





BIZAR

Op de voorgaande twee pagina's heb je alles kunnen lezen over The Riddle Of Master Lu, een prachtig nieuw PC-adventure van US Gold.
We vatten de inhoud nog even kort samen. Het raadsel van Meester Lu draait om de avonturen van Robert Ripley. De echte Robert Ripley is bekend van Ripley's Believe It Or Not, een televisieserie en museum-keten die vooral in Amerika en Engeland razend populair zijn geworden. Ripley leefde een leven vergelijkbaar met dat van Indiana Jones; veel spannende avonturen over de hele wereld. Tijdens zijn reizen verzamelde hij talloze bizarre en vreemde objecten, die hij uiteindelijk bijeenbracht in zijn eigen museum, het Oddatorium in Blackpool.

DE PRIJZEN

Let nu goed op, want in samenwerking met US Gold en CD Contact Data (de Nederlandse distributeur van het spel) geeft Power Unlimited je de mogelijkheid om samen met een vriend(in) of familielid Ripley's museum in Blackpool te bezoeken. En dat is nog niet alles! We betalen je vliegreis van en naar Manchester, de taxi-rit van en naar het hotel in Blackpool, twee overnachtingen in een luxueus Hotel (inclusief ontbijt en een avondmaaltijd), vijftig pond zakgeld en natuurlijk de entree voor het Oddatorium. Blackpool is overigens een bruisende Britse badplaats, dus je zult je er niet vervelen!

HET RAADSEL

Wat moet je doen? Simpel! Speel The Riddle Of Master Lu of de demo van het spel. De volledige versie is te koop bij alle goede verkooppunten van PC games, de demo van The Riddle Of Master Lu staat op onze Power Unlimited Power CD-ROM (zie pag. 39).

Geef daarna antwoord op de volgende twee vragen:

1 *Aan het begin van het spel zie je een vrouw die vogels voert vanuit een metalen helm. Wat is de uiteindelijke (laatste) lokatie waar je deze helm opnieuw tegenkomt?*

2 *Op een gegeven moment komt Ripley de Hall Of Classics binnen, maar wat gebruikt hij daarvoor en hoe?*





**POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM.**

Vergeet je adres en telefoonnummer niet. Onder de goede inzenders trekken wij dan de gelukkige winnaar. Als troostprijs verloten wij vijf PC Joypads (Pro Pad 4) en vijf PC Joysticks (Raider). De uitslag wordt bekend gemaakt in de Power Unlimited van maart. Veel succes met het oplossen van het raadsel!

Met Master Lu naar Blackpool

Blade Force

Los Angeles is van de aardbodem verdwenen en heeft plaatsgemaakt voor de sci-fi industriestad Meggagrid, een stad waar wij alleen maar van kunnen dromen...

HEERLIJKE ELLENDE

In Megagrid zijn politie-apparaat en rechtssysteem afgeschaft. De straten zijn onveilig en bij de Albert Heijn wordt niet meer op de kleintjes gelet. Een zestal topcriminelen hebben de bestuurlijke touwtjes in handen en vormen samen de heersende elite. Helaas is er een ondergrondse tegenbeweging die een eind wil maken aan deze heerlijke ellende. Deze organisatie wil graag weer een veilige democratische samenleving zien met belastingen, parkeermeters en stadswachten.

PILOOT GEVRAAGD

Het verzet wordt geleid door de invalide professor Dr Franz Grubert die voor de politiemacht een soort personal-helikoptersysteem ontwikkelde waar het corrupte stadsbestuur natuurlijk niets van wilde weten. Als bewijs van dank bombardeerden ze Franz' laboratorium waarbij onze professor beide benen verloor. In het geniep heeft hij toch zijn helipak afgemaakt en is op zoek naar een piloot om de criminele onderwereld voor eens en altijd uit te roeien.

LET'S BOMB

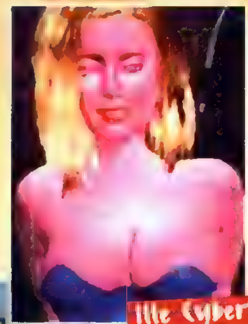
Nu wil het geval dat wij de beste piloot van de wereld zijn en daarmee de enige hoop van de 'resistance'. Niet dat we zo graag een eind willen maken aan de criminele zooi in Meggagrid maar ja we hebben nou eenmaal geen scrupules en als de job goed betaalt zouden we zelfs het bejaardenhuis van onze eigen grootmoeder platgooien met napalm. Op naar de duistere gangen en tunnels van Meggagrid dus. Let's bomb those guy's!

ILLE FIGUREN

Het criminele team dat uitgeroeid moet worden bestaat uit zes vrij ille figuren: De eerste die eraan gaat is Terrence Pitt: een baardaap met een oogkapje. Deze man levert alle guns aan de penose en is dus de ruggegraat van de onderwereld. Na zijn begrafenis gaan we achter de Steel Medusa Sisters aan. Zij zijn het produkt van een mislukt genetisch experiment en hebben zich toegelegd op bankovervallen en vandalisme. Nadat we ook nog Pyromegaly, de terrorist; Ugly Two Head, de plastisch chirurg en Eddy Extacy, de designer drug kingpin hebben afgeknald, blijft alleen de beeldschone duivelse TV-priesteres Bee-atch over, die met haar hypnotische televisieprogramma's alle kijkers omtovert tot willoze volgelingen.


Dit ben jij dus.


Deze gast moet dood.


Ille Cyberbabe van drugsbaron Eddy Extacy.


Altijd EHBO-pakketjes scoren.

SAPPIG MAAR EENTONIG

Zeg nu een eerlijk: is dit een sappig verhaaltje of wat? De introfilm zit dan ook volgestouwd met battletanks, ontploffingen en chicks. Het spel zelf echter is teleurstellend. Het gaat erom met je helipak rond te vliegen en honderdduizendmiljoen keer exact dezelfde blokken neer te schieten. Onderweg pik je power-ups op voor sterkere wapens en moet je proberen achtervolgers en vijanden kwijt te raken: Big Deal! De graphics zijn wel erg mooi en de soundtrack zit vol vette rock. Helaas is het spel eentonig. Erg jammer dat er in het tien koppen tellende produktieteam niemand zat die een beetje 'fonk' in dit spel heeft kunnen stoppen, anders was het waarschijnlijk erg leuk geworden.

RAPPORT

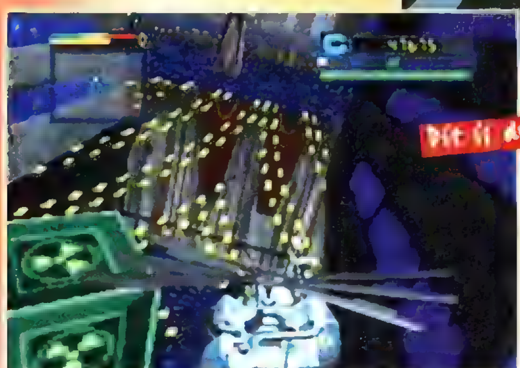
GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	5⁰

- ▲ [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▼ Weinig verschil in tegenstanders
- ▼ Geen 'fonk'

3DO
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2580
Fabrikant: Studio Fox
Distributeur: PMR
Tel. 023-5424716

6⁹

Ik had graag iets anders willen zeggen maar Bladeforce sterft in schoonheid. Jammer want dit technische hoogstandje had een betere inhoud en gameplay verdiend.
ANDREAS


Dit is dus geen EHBO-pakketje.

POWER TIP
Bekijk de kaarten goed voordat je een missie begint.


Je zal maar glazenwasser wezen.

virtua FIGH

> Eureka! Met de snelheid van Liu Kang's flying sidekick heeft Virtua Fighter alweer een opvolger. Jawel Virtua Fighter 2 is uit. New and improved. Ben je er klaar voor?

SOEPELE SIDEKICK

De flexibiliteit van de fighters is waarin Virtua Fighter 2 het meest verschilt van zijn voorganger. Voorheen was het met je gedaan wanneer je na een reuze-sprong met je rug naar de tegenstander kwam te staan. Bij nummer twee hoeft dat geen probleem te zijn. Achterwaartse trappen en venijnige sidekicks vliegen soepel uit de controlpad.
Ook de mogelijkheden van de zes knoppen zijn drastisch uitbreid. Onder iedere knop zit een andere move die op zich weer door middel van het 'besturingskruisje' gevarieerd kan worden. Hierdoor hebben alle fighters een veel groter arsenaal aan slagen en stoten. Omdat er zoveel meer


Shun

moves zijn, komen de characters nu veel beter tot ontwikkeling. De bij Virtua Fighter 1 beloofde ingebouwde intelligentie (fighters ontwikkelen een eigen techniek) is nu echt merkbaar aanwezig. Na een aantal potjes met hetzelfde personage gevochten te hebben, merk je dat je fighter als klei in je handen is.

VERSE GASTEN

Wij heten de twee nieuwe Virtua Fighters van harte welkom. **Lion** is een blond jochie met het hart van, je raadt het al, een leeuw. Zijn dunne armpjes zien er ongevaarlijk uit maar dat is slechts uiterlijke schijn. Het ventje gebruikt zijn handen als klauwen en kan daar flink mee meppen. Eén van zijn specialiteiten is een rush-attack die hem op het hoofd van zijn tegenstander doet belanden.
Hoewel Lion gevaarlijk uit de hoek kan komen, staat hij in de schaduw van de ongekroonde koning van Virtua Fighter 2; **Shun**. Deze stokoude, in 1912 geboren,


Jacky

Chinees beheerst de meest benijdenswaardige vechtstijl uit het digitale kombat-universum. Zijn techniek is gebaseerd op de wereldberoemde Kung Fu film 'Drunken Master'. Als een bezopen bejaarde strompelt Shun door de ring. Nonchalant tikt hij zijn tegenstanders tegen de vloer of valt hij er doodleuk bovenop.

VASTE KLANTEN

Je zal het allemaal nog wel weten maar even voor de mensen die nu pas hebben ingeschakeld; Virtua Fighter 2 bevat naast Lion en Shun nog acht andere vecht-kunstenaars. Oude vertrouwden die we nog kennen uit de eerste episode. Ze zijn voor Virtua Fighter 2 wel allemaal lekker opgefrist.
Jacky, de platina blonde beach-boy, was voorheen een beetje een sukkel maar is nu een bijzonder sterke tegenstander geworden.
Mijn favoriet **Lau**, de Chinese dichter, was al gevaarlijk maar is nu echt een grootmeester, in het breken van botten.


Lau

De Afrikaanse worstelaar **Jeffrey** is flink wat pondjes aangekomen waardoor hij nu nog meer schade aanricht met zijn body slam.
Kage is nog steeds dezelfde suffe ninja die hij in het verleden ook was. Hij ziet er cool uit maar van vechten bakt hij naar mijn mening niet echt veel.
De door mij het meest gevreesde tegenstander is **Pai**. Een on-



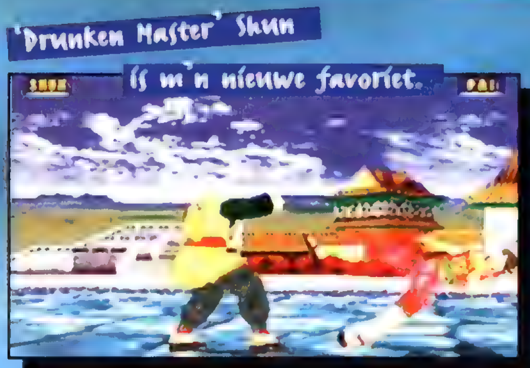
Akira is op z'n achterhoofd gevallen.



Mag ik deze dans van u?

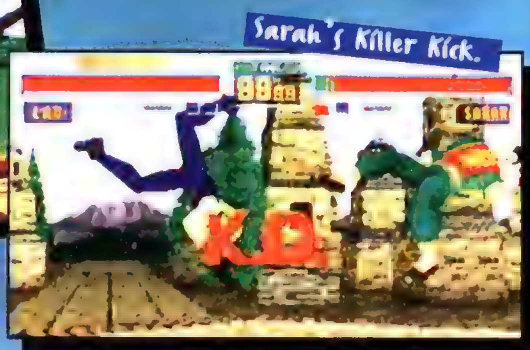


Breakdansen wel te verstaan.



'Drunken Master' Shun is m'n nieuwe favoriet.


Pai is met haar irritante judo-trucjes een pittige tegenstander.



Sarah's Killer Kick.

schuldig ogend Aziatisch meisje dat met het grootste gemak haar tegenstanders vloert door middel van vreemdsoortige judoworpen.
Wolf is een oermens dat in een hutje in de bergen woont. Van vechten heeft hij geen verstand maar hij is zo sterk dat hij de competitie omver loopt.
Een andere Virtua Fighter die over astronomische krachten beschikt, is **Akira**. Deze Japanse volksjongen geeft stompen die je meters door de lucht doen vliegen.
Disco-chick **Sarah** vliegt liever zelf door de lucht. Haar vechtstijl



Pai

is een kruising tussen jazz-ballet en karate en neem van mij aan dat je haar liever niet ten dans vraagt.
Aan het eind van deze vecht-estafette wacht de metalen eindbaas **Dural** in het gezonken Atlantis op revenge. Deze knakker is in mijn ogen zijn titel van eindbaas niet waardig. Hij mag dan wel een stevig robbertje kunnen vechten maar die vogel ziet er toch niet uit? Een naakte paspop die een paar Kung Fu moves onder de knie heeft. Kom op nou!

WHO CARES!

Al met al is Virtua Fighter 2 stukken beter dan zijn voorganger. De versie die ik onder ogen heb gekregen, was nog maar voor tachtig procent volledig en ook de gebruiksaanwijzing met alle moves ontbrak dus ik heb nog niet eens het onderste uit de kan kunnen halen. Desondanks ben ik compleet verkocht.
Mijn oude favoriet Lau krijgt er een gevaarlijke concurrent bij in de gedaante van Shun. Maar aan het eind van de dag maakt het geen moer meer uit met wie je vecht. De stijl van iedere Virtua Fighter komt nu aanzienlijk beter uit de verf.
Wat natuurlijk een beetje typisch is, is dat Virtua Fighter 2 zo snel na de release van het eerste deel verschijnt. Zou het zo zijn dat de heren ontwerpers een paar maanden geleden nog niet zo goed wisten wat de mogelijkheden waren van de Saturn? Who cares!



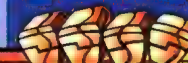
Gaat u hier maar even liggen.

RAPPORT

GRAPHICS	9[0]
GELUID	8[0]
ORIGINALITEIT	9[6]
SPEELBAARHEID	9[8]

▲ Shun
▲ Characters hebben eigen stijl
▲ Meer moves
▼ Dural blijft uit

SATURN
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200



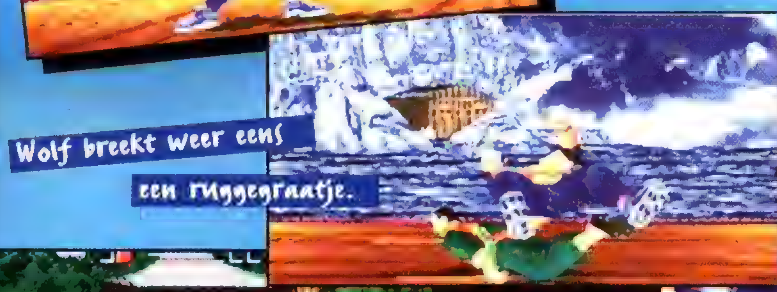
9[1]

Virtua Fighter 2 voegt een nieuwe dimensie toe aan het fenomeen vechtspelletjes. Een kleine stap voor Sega, een mijlensprong voor de leunstoel-ninja.
KEES

ER 2



Acrobatische kunstjes of hebben ze een glaasje teveel op?



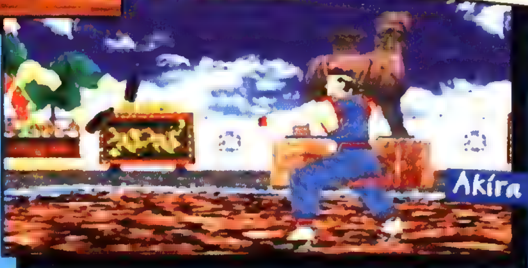
Wolf breekt weer eens een ruggegraatje.



"Kage, geef eindelijk m'n Flippo's terug."



Akira laat groentje Lion zien wie de dienst uitmaakt.



Akira slaat Lau het scherm uit.

Twiste

Los Angeles. Kerstavond in het jaar 2005. De straten zijn uitgestorven. Bijna iedereen zit gezellig met de familie thuis naar de kerstboom te staren. Maar dan... de stilte in de straten van LA wordt abrupt onderbroken door een vreemd huiveringwekkend geronk. Zou de Twisted Metal strijd dan toch zijn begonnen? Voor de deelnemers is de vredelievende Kerstgedachte in ieder geval ver te zoeken...

JUBILEUM

Het is de tiende keer dat de Twisted Metal, een gevecht op leven en dood, gehouden wordt. En omdat het dit keer om een jubileum gaat, zal de enige overlevende die uit de strijd naar voren komt door Calypso beloond worden met een wel heel bijzondere prijs. De winnaar mag één wens doen en die zal in vervulling gaan. Dit geeft al aan dat Calypso wel een heel bijzonder en machtig man moet zijn want de twaalf deelnemers hebben de meest uiteenlopende en vreemde wensen. Maar goed, hoe zit deze competitie, als we het zo mogen noemen, nu eigenlijk in elkaar?

HEAD-TO-HEAD

De Twisted Metal competitie is een jaarlijks terugkerend spektakel waarvan de eerste editie in 1995 werd gehouden. Twaalf deelnemers moeten met hun eigen auto, vrachtwagen, bestelbus of motor in onderlinge head-to-head gevechten proberen de tegenstander te doden. Medelijden wordt gezien als een zwakte waar maar een straf voor bestaat: de doodstraf. Door loting worden de tegenstanders aan elkaar gekoppeld en wie wint gaat een ronde verder. Net zolang tot er nog maar een overlevende is. Het is gokken met je leven maar de prijs mag er zijn. Alle middelen zijn geoorloofd. Daarom is elke bolide voorzien van speciale wapens zoals lanceerinstallaties voor geleide raketten, vlammenwerpers, mijnenleggers, laserguns en plasmakanonnen.

POWER TIP

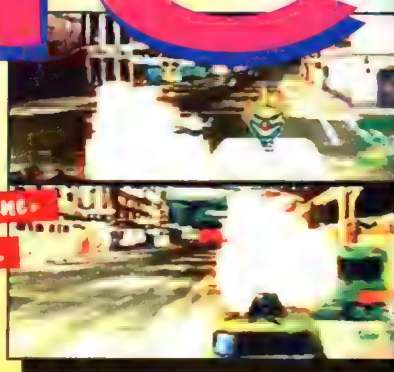
Kies de wagen die het best bij je persoonlijkheid past.

CALYPSO

De twaalf deelnemers aan de tiende Twisted Metal werden persoonlijk door Calypso, de geestelijke vader van het toernooi, geselecteerd. Zijn zieke geest presteerde het een groep samen te stellen van moordenaars, huurlingen, misdadigers, twilight-zone figuren en Beavis & Butt-head look-alikes. Ieder heeft zijn of haar eigen reden om mee te doen aan Twisted Metal maar allemaal zijn ze gefixeerd op dat ene doel: de totale vernietiging van de tegenstander. **Needles Kane** is een ontsnapte gek die met zijn ijsco bus 'Sweet Tooth' tegenstanders frituurt door napalm ijsjes naar ze toe te schieten. **Charlie Kane** daarentegen is een simpele New Yorkse taxichauffeur die met zijn yellowcab 'Yellow Jacket' op de Molotov Cocktail toer gaat. Beiden zijn zo gek als de reet van de Kerstman maar beiden hebben ze hun reden om mee te doen. Het enige wat Needles Kane wil, is een beetje vriendschap van een willekeurig iemand en Charlie Kane wil alleen maar weten waar zijn zoon is gebleven die twintig jaar geleden spoorloos verdween. Wensen die door Calypso ingewilligd kunnen worden maar alleen als een van hen als laatste overblijft. En zo zijn er nog tien van die ongelooflijke idioten.

MEER WENSEN

Mr. Ash is er zo een. Met zijn zwarte twintig tonner 'Darkside', uitgerust met een Death Blast (gestolen uit de hel) wil hij een voor-


Charlie Kane tegen Needles Kane: farewell, see ya in hell...


De Pit Viper van Angela Fortin wordt geramd door de truck van Mr. Ash.



De regels zijn simpel: dood is dood.


Mr. X op zijn zwarte chopper laat zijn Death Spawn los op Needles Kane.


Commander Mason heeft 't er maar moeilijk mee.

d Metal



De two-player mode is kicken.



Los Angeles, kerstavond 2005.



A change of view.



Head-to-head in de arena.

werp winnen waarmee hij de wereld kan vernietigen. Niet alle deelnemers hebben een egocentrische reden om aan Twisted Metal deel te nemen. LAPD politieman **Sgt. Carl Roberts** wil bijvoorbeeld door zijn deelname een einde maken aan deze dodelijke competitie. En homeboy **Bruce** zou graag zien dat Calypso ervoor zorgt dat zijn 'hood' niet meer in de zone van bloederige bendeoorlogen ligt. Maar **Agent Stone** slaat werkelijk alles. Hij is door een ondergrondse verzetsorganisatie ingehuurd om een voorwerp te winnen dat de wereld voorgoed zal bevrijden van welke oorlog en criminele handelingen dan ook. Als dat geen opofferingsgezinde daad is dan weet ik het niet meer. **Angela Fortin, Commander Manson, Mr. X, Scott Campbell, Capt. Spears en Dave & Mike**, ze strijden allemaal voor de overwinning maar vooral om er zelf beter van te worden.

POWER TIP

Oefen in de arena eerst hoe de controls werken, anders wordt je bovengronds genadeloos afgemaakt.

LA FUN

Twisted Metal bestaat uit vier verschillende werelden. De eerste wereld bestaat uit een vrij simpele ondergrondse rave-club arena. In deze ronde arena komt het aan op een echte head-to-head slachtpartij. De tegenstanders staan tegenover elkaar en het publiek staat verlekkerd te kijken. De motoren ronken en de raketinstallaties staan op scherp. Een hellevuur van raketten, lasers en mijnen barst los en daarbij wordt het publiek niet gespaard. Ook zij krijgen zo nu en dan de volle lading van een XQJ-37 Hornet of een Phantom Burst. Zo gauw de tegenstander is uitgeschakeld met een paar giftige Sizzles uit de Pit Viper van Angela Fortin, gaan de deuren open en is de weg vrij naar de stad Los Angeles. De stad is opgedeeld in drie districten waar vrij over de freeways, door de parken en de vele steegjes gescheurd en geschoten kan worden. Ook het winkelcentrum van LA wordt niet ontzien.

ACHTERTUIN

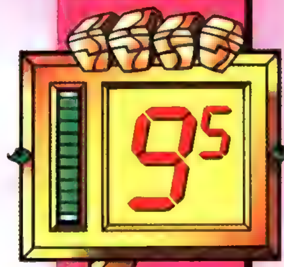
De speler, de Twisted Metal freak, kan vrij door de stad heen rijden. Dit is een onderdeel van het spel waar de makers erg tevreden over zijn en wat ze ook als uitgangspunt hebben genomen. Dave Jaffe, producer en ontwerper van Twisted Metal, vond het belangrijk om zelfs de waterafvoer kanalen, de kerken, de supermarkten en de verschillende parken van LA realistisch in het spel naar voren te laten komen. Vooral voor de inwoners van deze miljoenen stad zal Twisted Metal daarom een geweldig spel zijn, ook omdat eens even lekker, zonder gevolgen en rechtzaken, voetgangers, fietsers, Kerstmannen en schaatsers overhoop gereden kunnen worden. Alsof je in je eigen achtertuin met je eigen auto de meest verschrikkelijke en gruwelijke slachtingen aanricht die je maar voor kan stellen.
Voor Nederlandse gamers lijkt dit spel daarom misschien ietsje minder aantrekkelijk. Maar treur niet. Ook zonder de kennis van de straten van LA is Twisted Metal een waar scheur, schiet en speel genot.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁵
ORIGINALITEIT	9⁶
SPEELBAARHEID	9⁷

- Geweldige aktie
- Meligheid verhogend
- Fantastische bolides
- Two player optie

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160
Fabrikant: Singletrac
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-250720



Twisted Metal is het meest onderhoudende en aktievolle spel dat ik in tijden heb gespeeld. Vrij racen door een stad, schieten op je tegenstanders en zo nu en dan een paar onschuldige voorbijgangers beroven van een fijne kerst. Daarbovenop is er ook nog een two-player splitscreen optie waarmee je met 350 PK en 150 cm dikke banden over je vriendje of vriendinnetje kan rijden.

THOMAS


Waar zijn die verdomde energy containers.


Ready to fire...

Warhawk
The Red Mercury Missions

Het leger van de Verenigde Naties moet het opnemen tegen een aantal machtige mannen en vrouwen die uit zijn op de vernietiging van de aarde. Een eenvoudige opdracht? Vergeet het maar. Zeker niet als je te maken krijgt met een gek als Kreel...

Het spel begint met een FMV-achtig filmpje waarin een zeer geïrriteerde vrouwelijke luchtmacht commandant te horen krijgt dat Kreel's leger weer eens een paar fighters uit de lucht heeft geschoten en vervolgens spoorloos is verdwenen. Ondertussen zie je de piloten Hatch en Walker vol overtuiging hun helmen pakken en met zeer mannelijke stappen in de richting van de flippende commandant lopen. "We'll take care of this, woman... Hu, huhu..." "Ja, maar jullie weten niet eens waar het hier om gaat, stelletje macho eikels. Laat me jullie even briefen. Het gaat hier om ene Kreel die met zijn privé leger de aarde aan het vernietigen is. Met behulp van een energiebron weet hij steeds weer in het niets te verdwijnen. Deze mysterieuze energie wordt door hem opgeslagen in speciale containers. Zorg dat je de containers te pakken krijgt. Dit is de enige manier om zijn legers onschadelijk te maken. Maar pas verdomme goed op, want het sterft daarbuiten van de vijandelijke vliegtuigen, luchtafweer en grondtroepen."

Warhawk is een spel dat het midden houdt tussen een 3D flight-sim shoot'm up en een klassieker als Desert Strike. In het eerste level, dat zich afspeelt in een woestijn, moeten vier torens, Obelisk Gun Turrets, kapot geschoten worden. Deze vormen het hart van het afweersysteem van Kreel's fort. Nadat de vier torens zijn weggeschoten, schuift het fort uit de zandgrond omhoog. De energie containers bevinden zich in het fort maar het zal nog een hele toer worden om ze eruit te krijgen. Dit komt vooral door het feit dat Hatch en Walker voortdurend onder vuur worden genomen door vijandelijke vliegtuigen, tanks en andere vormen van geschut.
Daar staat tegenover dat de piloten tactisch, stap voor stap, te werk kunnen gaan. Het vliegtuig waar ze in zitten, de Peregrine, heeft veel weg van een Harrier; het vermogen van een straaljager maar met de mogelijkheid om verticaal te manoeuvreren.

In de volgende levels is de gameplay net weer even iets anders en wordt er steeds meer gevraagd van de vliegkunsten van de speler. In het tweede level zitten Hatch en Walker gevangen in een krachtveld waardoor ze niet meer uit een canyon kunnen komen. In het derde level moeten ze het opnemen tegen een enorm luchtschip dat over de oceanen vliegt. Verder leidt de strijd de helden naar een vulkanisch eiland waar Kreel's laboratoria staan en aan het eind van het spel worden alle voorgaande beproevingen nog eens even dunnetjes overgedaan.
En de commandant? Deze vrouwelijke furie blijft contact houden via een beeldschermpje. En als het nodig is, straalt ze je à la Star Trek terug naar het Head Quarter. Beam me up, woman...

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁸
SPEELBAARHEID	7⁵

- ▲ De dogfights
- ▲ Veel wapens
- ▲ Leuke graphics
- ▼ Stroeve bediening

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160
Fabrikant: Singletrack
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720

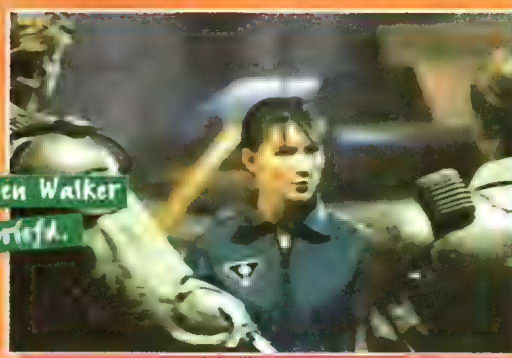


Een spel waar je even goed voor moet gaan zitten om alle ins en outs onder de knie te krijgen. Warhawk is moeilijk maar ook spectaculair. Het wapenarsenaal dat door de Peregrine kan worden meegenomen, zorgt voor fire power van de bovenste plank.
THOMAS


Hatch en Walker lanceren een bundel Swarm Missiles.

POWER TIP
Richt je voornamelijk op de primaire doelen.

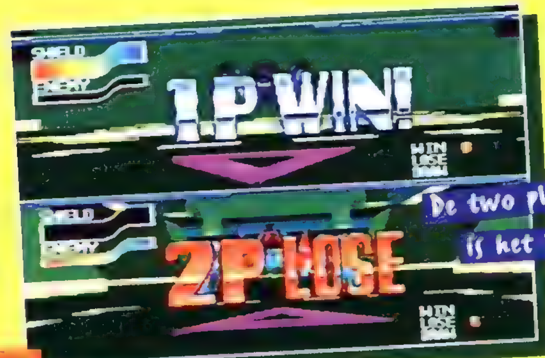

Fire power van de bovenste plank.


De macho's Hatch en Walker worden gebriefd.


Zonder schild, dat is pas knap.

Cyber Sled


Wie schiet er als eerste?



De two player optie is het leukst.

POWER TIP

Blijf bewegen tijdens het vuren naar de (computer) sleds. Wie stil gaat staan, vraagt om de volle laag.


Hans Baird heeft een pantser waar geen raket tegenop kan.


Marie Yamamoto wordt door Amanda uit haar sled geblazen.

Cyber Sled is een arcade klassieker. De gameplay is niet echt bijzonder en de opzet is simpel maar dat stond niet in de weg dat het uitgroeide tot een grote arcade hit. Gelukkig kunnen nu ook alle PlayStation bezitters naar hartelust Sledjes afknallen.

TANKS

De opzet van Cyber Sled is zo simpel als maar zijn kan. Zes verschillende deelnemers aan de Cyber Sled wedstrijden strijden met hun tanks om de overwinning. De wedstrijden worden in arena's gehouden die bezaaid zijn met obstakels zoals torens, grote platforms en muren. De deelnemers moeten hun tanks zo goed mogelijk door een wirwar van banen leiden en op zoek gaan naar de tegenstander. Is de vijandelijk tank getraceerd, dan kan het heftige knalwerk beginnen.

Raketten en conventionele guns, daar moeten de Sleds het in eerste instantie mee doen. Maar in de arena's liggen overal Power-ups, speciale wapens en extra krachtige energy shields verspreid zodat het arsenaal flink uitgebreid kan worden.

VERSTAND OP NUL

Het toffe aan deze PlayStation versie van Cyber Sled is de two-player optie. In een splitscreen kan je je game-makker eindelijk eens de volle laag geven. Een fantastische bezigheid voor de koude winteravonden. Verstand op nul en de jacht kan beginnen. Natuurlijk kan je ook alleen spelen maar Cyber Sled is echt zo'n spel dat zijn meerwaarde verdient door de mogelijkheid om elkaar gezellig saampjes af te maken. Het is verder een doodnormaal schietspel in de trant van Spectre. Geen franje, geen superdeluxe graphics, simpele audio, gewoon een cyber tank spelletje.

WERELD-KAMPIOEN-SCHAP

De zes spelers die het tegen elkaar op gaan nemen in het Wereldkampioenschap der Cyber Sleds verschillen behoorlijk van elkaar.

De Sleds worden beoordeeld op drie criteria: snelheid, wapens en bepantsering. Madison Hawk is de meest evenwichtige van het stel. Op alle fronten wordt zijn sledje beoordeeld op 60%. Hans Baird daarentegen, onze Duitse pantserkoning, heeft maar liefst een bepantsering van 100% maar zijn snelheid is minimaal. De babe-sled van het stel, Amanda Bates, koningin van de schaduwwereld(?), is de gevaarlijkste. Zeer waarschijnlijk komt dit door haar droomfiguur van 90-55-90 waardoor dromerige types zoals Alan Striker hun concentratie verliezen en daarmee ook nog eens hun leven. Kabeng!!! Een direct hit in de flank en van de eens zo trotse tank is niet veel meer over dan een hoopje verwrongen staal.

Wie wordt er Cyber Sledje van het jaar 1996? Misschien mag jij uiteindelijk op het podium staan en het opnemen tegen de winnaar van de Twisted Metal competitie in Los Angeles. Wie weet...

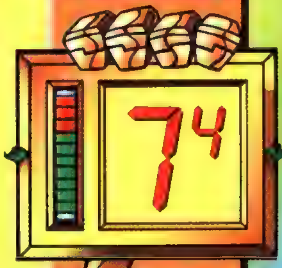

Hans und sein LKW.

RAPPORT

- GRAPHICS: 6°
- GELUID: 7°
- ORIGINALITEIT: 6⁸
- SPEELBAARHEID: 9°

- ▲ Aardige gameplay
- ▲ Vooral leuk met twee spelers
- ▼ Traagjes
- ▼ Onverzorgde graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720



Cyber Sled blinkt niet uit in originaliteit en ook niet in geweldige graphics en geluid. Maar daarmee kan het nog wel een leuk spel zijn om te spelen. Pac Man is ook zo simpel als de hel, maar iedereen [illegible] dat het zo simpel is. [illegible] Cyber Sled.
THOMAS

Net zoals de meeste jongetjes meldde ik me zo rond mijn achtste jaar aan bij de plaatselijke voetbalclub. De E tot en met B elftallen doorliep ik met glans en er waren zelfs een paar clubs uit andere wijken die belangstelling voor mij toonden. Maar toen werd mijn prille loopbaan wreed verstoord door een slepende knie blessure. Mijn carrière was voorbij. Mijn dromen waren over. Maar voetbal zou altijd mijn nummer 1 blijven (snik en snif).



Frank de Boer probeert de hoekschop door te koppen.



Een mooie save van onze nationale doelman Van der Sar.



Kom eens kijken jongens, daar ligt een bal.

RODA JULIANA COMBINATIE

Zo rond mijn zevende jaar vonden mijn ouders het wel leuk om een tijdje in Kerkrade (Zuid-Limburg) te gaan wonen. Maar als ouders het over 'een tijdje' hebben moet je altijd op je hoede zijn. En ja hoor, zij wonen er nog steeds en ik heb er tot mijn achttiende jaar moeten blijven zitten. Kerkrade is helemaal geen slechte stad hoor, laat ik daar duidelijk over zijn. Het ligt alleen zo verdomde ver van



de bruisende Randstad en zo belachelijk dichtbij Duitsland, waar alles 'besser ist'. En dan die taal, tja...
Maar ook het eeuwig bescheiden Kerkrade is ergens groot in. Wat dachten jullie van Roda JC? Deze eredivisie club is verreweg de meest wisselvallige van de PTT-telecompetitie. Sinds mijn afzakker naar het Zuiden van het land volg ik het wel een wee van de club. Strijd tegen degradaties werden gecombineerd met bevlogen Europacup voetbal en clubs als Ajax en Feijenoord werden regelmatig weggespeeld op de mat van Kaalheide. Verschillende keren stond de club in de finale van het bekertoernooi en de grootste prestatie tot nu toe was de tweede plaats achter Ajax in het seizoen '94-'95.

RODA - BENFICA

Niemand heeft ooit iets begrepen van de filosofie van Roda JC. Kant en klare overwinningen werden regelmatig in de laatste minuten door slordigheidjes verspeeld. Het grote Benfica uit Portugal lag er in de tweede ronde van de UEFA-cup 1996 eigenlijk al uit, maar Roda presteerde het om deze sensationele overwinning in de laatste drie minuten van de wedstrijd nog te verspelen. Typisch iets voor Roda, zullen een hoop Kerkradenaren gedacht hebben.
Het liefst zou je in zo'n situatie het veld op rennen om persoonlijk een muur rond het doel van Hesp te metselen. Maar helaas, (Roda JC) supporters zullen tot in de eeuwigheid een passieve rol blijven spelen. Of ze moeten natuurlijk een Mega-Drive of een SNES in huis hebben om het spel Fifa Soccer 96 te spelen. Hiermee kunnen ze de wedstrijd Roda JC - Benfica namelijk nog eens vet overdoen.

THOMAS VS. BJØRN

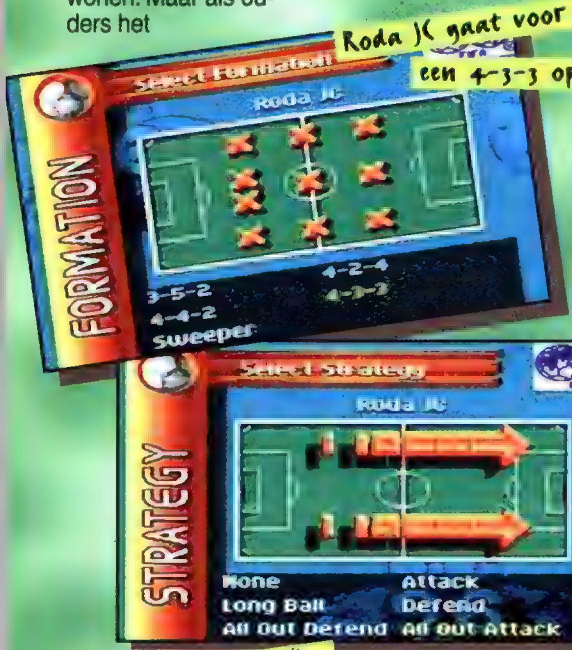
Met mijn SNES onder de arm en Fifa Soccer 96 in mijn achterzak, ging ik bij Bjørn op bezoek om deze wedstrijd, onder het genot van muziek van Green Day en een flink glas cola, nog maar eens te spelen. Uiteraard nam ik de controls van Roda voor mijn rekening en mocht Bjørn proberen Benfica opnieuw naar de volgende ronde te schieten.
Nadat de clubs waren geselecteerd konden de nodige tactische ingrepen gedaan worden. Benfica zou met verdedigend spel beginnen. Hiervoor koos Bjørn, die eigenlijk geen zak verstand heeft van voetbal, een 4-4-2 opstelling met defensief ingestelde spelers. Roda moest natuurlijk gaan aanvallen want ze begonnen aan de wedstrijd met een 1-0 achterstand. 4-3-3, daar ging ik mee van start met Graeff, Huiberts (voetbalt die nu niet in Duitsland?) en van der Luer als aanvallende spelers en de Kock als regelneef in de defensie.

MAKKIE

En ja hoor, na goed een paar minuten spelen schoof Huiberts, na een soepel een-tweetje, al de eerste bal achter de Portugese doelman. En nog geen minuut later was het de beurt aan van der Luer met een knap afstandsschot.
In de tweede helft was het een makkie, vooral omdat Bjørn in de eerste minuten nog niet doorhad dat de teams van helft waren gewisseld. Roda JC had op een verschrikkelijke manier wraak genomen op het gelijke spel en de uitschakeling in oktober '95. Het is alleen verdomde jammer dat



Vissen voor Van der Sar na een score van Real.



Roda JC gaat voor een 4-3-3 opstelling.

Huub Stevens en zijn aanvallend Roda willen flammen.



Fraaie solo van Ronald de Boer brengt hem alleen voor de keeper.





Fifa Soccer 96

deze statistieken beperkt blijven tot mijn SNES en monitor.

NATIONALE COMPETITIES

Het toffe aan Fifa Soccer 96 is dat, naast alle nationale voetbalelftallen, ook gespeeld kan worden met een enorme verzameling clubs die voetballen in de nationale competities. De hele Nederlandse eredivisie kan bijvoorbeeld worden afgewerkt. Een klein detail hierbij is wel dat de divisies nog niet zijn bijgewerkt voor het seizoen '95-'96. MVV en Dordrecht '90 doen hier dus nog vrolijk mee. Naast de Nederlandse competitie kan dus ook gespeeld worden in de competities van alle landen die ook vertegenwoordigd zijn met hun nationale selecties. Van Italië tot en met Noorwegen en van Brazilië tot en met Japan. En een vriendschappelijke wedstrijd tussen het machtige Nederland en een klein clubje uit Luxemburg is dus ook mogelijk. Maar interessanter zijn natuurlijk de wedstrijden tussen de nationale elftallen van de verschillende landen in de toernooien en play-offs.

VERVOLG

Fifa Soccer 96 biedt niet veel meer dan al die andere soccergames die in het verleden zijn verschenen. Het is gewoon een vervolg op een vervolg. De controls van Fifa 96 zijn hetzelfde gebleven, evenals de schuine view op het veld. Gelukkig gaat het passen van een bal en het opzetten van tactisch sterke combinaties tussen de verschillende spelers ook nog steeds even makkelijk. Dit zorgt ervoor dat zelfs de grootste nerds op voetbal gebied toch het idee hebben dat ze er wat van kunnen. Toch, Bjørn?

Finidi scoort.
Ajax-Real Madrid 2-1!

Let op!
Die bal springt terug van de paal.

Koppen gaat van auw.

Roda-Benfica, the replay.

POWER TIP

Raak niet in paniek als Finidi George plotseling een wit huidje heeft gekregen.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁸
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

▲ Makkelijk combineren
▲ Ruime keuze
▼ Beperkt gezichtsveld
▼ Beetje traag

SNES
Prijs: ƒ 159,– Bfr.ca. 2869
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur:PMR
Tel.023-5424716



7³

Fifa Soccer 96 is een aardig voetbalspel zonder al teveel franje en borduurt gewoon verder op de delen 94 en 95. En waarom ook niet. [illegible] balgames waar menig voetballiefhebber, ondanks de ietwat trage spelers, veel plezier aan kan beleven.

THOMAS



De intro is een luchtvaart-geschiedenisles.



In pursuit-mode.



Mijn eerste zelfmoordaktie.

AIR POWER

Dit is nou eens een flightsim waar je alle kanten mee op kun. Air Power is te spelen als een flightsim, als een shoot'm up, als een strategiespel en zelfs als een soort Role Playing Game. Misschien hadden ze het beter Air Power Unlimited kunnen noemen...

LIEVER NIET DE LUCHT IN

Vóór de tweede wereldoorlog waren luchtschepen of zeppelins een belangrijk onderdeel van veel luchtmachten. De ommekeer kwam toen het meest prestigieuze luchtschip van allemaal, de Hindenburg, neerstortte in een zee van vlammen. Het was niet het eerste grote ongeluk met een luchtschip, maar men kreeg er vanaf dat moment een beetje genoeg van en stapte over op vliegtuigen.

FLIGHT FICTION

Stel je voor dat men gewoon door was gegaan met de ontwikkeling van luchtschepen als transportmiddel. Dan zouden er ongetwijfeld modellen zijn uitgebracht die nog groter waren dan wat men al gewend was terwijl de techniek van deze luchtmonsters ook gestaag verder zou zijn ontwikkeld. Dat is het uitgangspunt van Air Power, een sim waarbij uitsluitend wordt gevlogen in niet bestaande vliegtoestellen boven een niet bestaand land waar juist een burgeroorlog uitbreekt.

OP NAAR KARINTIA!

De strijd is het gevolg van het overlijden van de koning van Karintia. Vier machtige personen proberen de macht over te nemen en daartoe beginnen zij ieder voor zich een grootscheeps luchtoffensief.
Aan het begin van het spel bepaal je wie wat jou betreft de toekomstige heerser gaat worden en onder diens bevel begin je de strijd. Het is de bedoeling om de hoofdstad van Karintia te veroveren. Eenmaal in de lucht staan vier adviseurs de speler terzijde. De eerste officier gaat over het onderhoud van de vloot, de legerleider geeft strategische adviezen en de diplomaat voert onderhandelingen met de tegenstanders.
Zijn de grote lijnen bepaald, dan doet de 'flight deck officer' een voorstel over de in te zetten toestellen. Al deze adviezen zijn, zeker voor een beginneling, de moeite waard om op te volgen. Het hoeft dan ook niet lang te duren voordat de speler het luchtschip verlaat en in een gevechtsvliegtuig plaats kan nemen. Dit onderdeel is gebaseerd op historisch realisme: op het hoogtepunt van de luchtschipontwikkeling waren die dingen zo groot dat er kleine vliegtuigjes aan konden hangen.

AIR GOD

Zeker in het begin is het 't spannendst om de diplomatieke adviezen in de wind te slaan en een agressief beleid te voeren; het luchtruim wordt alleen gekozen als er gevochten moet worden. Wie nog twijfelt aan de eigen capaciteiten kan een godmode inschakelen: je vliegtuig wordt onkwetsbaar en voorzien van onbeperkte ammunitie. Tijdens de vlucht zijn er ongelooflijk veel camerastandpunten mogelijk: vanuit de cockpit, vanuit een volgcamera, vanonder je vliegtuig, recht van boven, vanuit het perspectief van een vriend of vijand, je kunt het zo gek niet verzinnen of er is wel een camerastandpunt voor. Al deze mogelijkheden maken de luchtgevechten een stuk leuker en makkelijker.



De eerste officier, de legerleider en de diplomaat.



De verplichte brugoefening.

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	8,5
SPEELBAARHEID	9,0

+ Talloze camerastandpunten
+ Godmode
+ Deskundige adviseurs
− Traag in SVGA

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1800
Systeemeisen: 486-33, 4 Mb RAM, 10-40 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis of joystick, 2X CD-ROM speler, Dos 6.0.
Fabrikant: Rowan Software/Mindscape
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

8,1

Wie een echte flightsim zoekt kan beter nog even doorzoeken, maar wie zonder al te veel studie vooraf, wil vliegen en schieten en gebieden veroveren kan meteen instappen. Tally Ho!
BEN

review

NHL Hockey 96

Een van de ruigste spellen ter wereld is ongetwijfeld ijshockey. Misschien denk je dat ik overdrijf en vind jij dat full contact karate linker is, maar ik verzeker je dat ijshockey rough is.



Ik had die puck toch in m'n zak gestopt?

NOT!

Ijshockey is een soort combinatie van American Football, kickboksen en wedstrijdschaatsen. Voor de killers onder ons kan dat dus een game opleveren waar je je lekker mee kan afreageren. Niet dus. Met deze NHL Hockey wordt niets toegevoegd aan de bestaande serie ijshockey-games. Dat is niet verwonderlijk, want het is natuurlijk bijzonder lastig om een snelle behendigheidssport met een zwart priegelschijfje tot een leuke game te kunnen omtoveren. Iets wat bij dit spel dus niet gelukt is.

TEGENVALLER

De spelers zijn te klein en het is onduidelijk hoe de spelaktie verloopt. Je kan de puck nauwelijks echt richting geven. Al deze problemen hebben natuurlijk alles te maken met de snelheid van het spel ijshockey op zich. Ook de graphics van NHL Hockey vallen tegen, zeker in aanmerking genomen dat het spul draait op de Saturn.

RAPPORT

GRAPHICS	5°
GELUID	5°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	5°

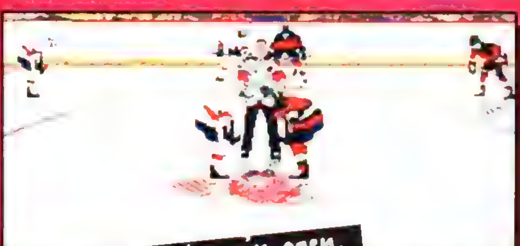
▼ Geen zicht op de puck

▼ Slechte graphics

SATURN
Prijs: ƒ129,95 Bfr.ca.2340
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200

48

Het kon eigenlijk niet missen, nadat de Saturn is gelanceerd met een aantal nieuwe toptitels konden we er natuurlijk vergif op innemen dat er een hele reeks saaie adapties kwamen van bekende games. NHL Hockey is hier helaas een voorbeeld van.
MICHAEL



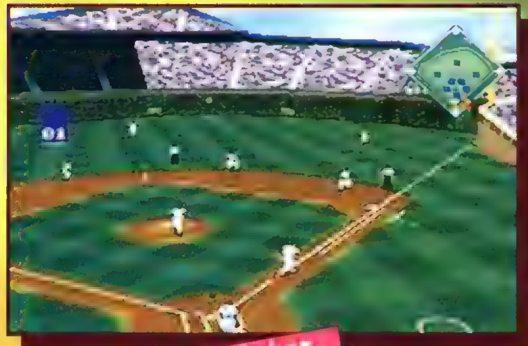
Kijk eens diep in m'n ogen.



Zoek de bami-schijf.

World Series Baseball

De meest geliefde Amerikaanse sport is ongetwijfeld baseball. Zoals bij ons de voetbalcompetitie half Nederland aan de beeldbuis gekluisterd houdt, zo volgen miljoenen Amerikanen de honkbalcompetitie.



Yes, rennen met die bal.

SLUGGER

Met World Series Baseball kun je als honkballeek het klappen van de zweep leren kennen. Of liever gezegd het klappen van de Louisville Slugger, het meest geliefde slaghout in de Amerikaanse baseball competitie.
De standaardview in WSB is vanachter de pitcher, of je nu aan slag bent of in het veld staat. Als werper heb je een aantal mogelijkheden om het de slagman moeilijk te maken. Je kan de bal laten versnellen door je D-pad naar beneden te drukken of hem vertragen door omhoog te sturen. Rechts en links gebruik je om de bal effect te geven.

MENTALE STRIJD

Wat je natuurlijk niet uit het oog moet verliezen is dat je over de werpplaat heen moet gooien. Tenminste als de slagman zuinig is en zich niet laat verleiden om ballen te slaan die eigenlijk wijd zijn. Behalve behendigheid zit er dus ook een stukje psychologische oorlogvoering bij. Want het is natuurlijk de truc om de slagman te laten slaan op ballen die niet over de plaat gaan.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	6°

▲ Kurketrekkerbal

▲ Stopstoot

▼ Een beetje statisch

▼ Geen popcorn

SATURN
Prijs: ƒ109,95 Bfr.ca.1980
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200

7

WSB is een leuke poging om de hype rondom de Amerikaanse volkssport nummer één op het beeldscherm tot leven te brengen. Maar honkbal is eigenlijk te saai om te vertalen naar een videogame. Evengoed een aardig spel voor de liefhebbers.
MICHAEL



Kom maar, ik vreet die bal op!

World of Aden
Thunderscape

Eens was Aden een vredzame 3D-wereld, waar iedereen lang en gelukkig... afijn, je snapt het verder wel. Toen kwamen de Nocturnals. Niet alleen gooiden ze roet in het eten, maar ook hadden ze de gore moed om het magische zegel dat Skellon's Pass afsluit, te verbreken. En dat pikken we dus niet!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	6⁵

▲ Vechten en puzzelen

▲ Veel character-opties

▼ Spring mogelijkheid suckt

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, dos 5.0, 25 Mb schijfruimte, VGA, double speed CD-ROM, muis
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: N.B.B.

7⁶

Thunderscape is een ouderwets spannende en verslavende RPG. Geloof me, ik kon bijna niet stoppen met spelen, zelfs niet om deze review te schrijven.
LAURA

POWER TIP

De oplossing van het eerste standbeeld: PEACE. Van het tweede: BRAVERY.

ZEPPELINS

Thunderscape is een RPG dat zich afspeelt in een wereld die in sommige opzichten zowel oud als modern is. Dat wordt mede duidelijk door de wapens die je kunt gebruiken. Zo kun je met zwaarden en messen je tegenstanders te lijf gaan maar ook met van die gevarige ouderwetse pistolen. Er zweven luchtballonnen rond en dingen die op Zeppelin's lijken. Daarnaast speelt magie een grote rol in het spel.

KARAKTERS

Het belangrijkste als je begint, is het samenstellen van het groepje waar je mee speelt. Je kunt kiezen uit verschillende rassen, onder meer mensen, dwergen, elven, reptielmensen en wat minder duidelijke levensvormen. De karaktertrekken van ieder 'character' kun je helemaal zelf samenstellen of je kunt via de Quick-optie zogenaamde archetypen kiezen. Dit uitkiezen is een precies werkje want er zijn heel veel archetypen en je beste groep is maar vier personen groot. Je kunt overigens ook met een default groep beginnen maar dat is lang niet zo leuk. Zo'n default groep is wel handig om te bekijken in het karaktersmenu, want daarin kun je zien wat de verschillende karakters ongeveer moeten kunnen, willen ze Aden overleven. Als je eenmaal bent begonnen, kun je wezens die je tegenkomt opnemen in de groep. Zo ontmoet je bijvoorbeeld Bert de Trol. Hij mag dan niet al te slim zijn maar hij is behoorlijk sterk, dus daar kun je je voordeel mee doen.

PUZZELS

Wat ik te gek vind aan dit spel is dat het er niet alleen om gaat allerlei vijanden te verslaan. Het spel biedt ook een grote verscheidenheid aan puzzels. Soms ben je op zoek naar een geheime deur, soms moet je woorden invullen, en een andere keer breek je bijna je nek omdat je bij een deur moet komen die je amper kunt halen. [illegible] gewerkt in de [illegible] optie. Het springen gaat wel moeilijk en als je in je frustratie de jump-knop ingedrukt houdt, blijf je doorspringen, zelfs als je de knop al hebt losgelaten. Zeer irritant is dat je soms, zelfs dwars door de graphics heen springt. Je komt dan in een zwart vlak terecht en je kunt geen kant meer op. Dan is er nog maar een ding dat je wel kunt doen en dat is reloaden.


Wat is een trol meer dan een verzameling getallen?


Hoe later op de avond, hoe duisterder het volk.

POWER TIP

De vaardigheden 'See Secrets' en 'Lockpicking' zijn onontbeerlijk, zorg dat op z'n minst één persoon in je groep dat kan.


Grimmig ben ik niet bang in het donker.




Het 'PEACE' los je dit op.

Phantasy Star 4

MegaDrive en SNES zijn niet echt de systemen waarop ik RPG's wil spelen. Het niveau overtreft zelden dat van een kleuterverhaaltje, terwijl de lastige controls en de eindeloze keuze-opties de speelbaarheid vaak tot een ramp maken. Maar ja, je kunt nooit weten of je onverwacht een juweeltje tegenkomt.

SLEUR

Er blijft een niet te stuiten stroom Console-RPG's uit de softwarefabrieken rollen. Telkens weer dezelfde vage fantasy-verhalen en steeds weer dezelfde sleur. Deze games zijn gemaakt voor de Engels sprekende markt en zijn bedoeld voor kleine kinderen. Welke Nederlandse kleuter spreekt er nu goed Engels?
Toch raak ik heel af en toe zo verwikkeld in zo'n spel, dat ik moeilijk meer kan stoppen. Zelfs de simpele graphics en lo-tech afwerking neem ik dan voor lief.
Helaas is dat bij Phantasy Star niet het geval. Dit spel neemt je weer mee terug naar de begindagen, toen de pixel net was uitgevonden en gameplay nog een vies woord was. En als ik zo'n spel speel hoeft er ook maar één vaag elfje of ridder op mijn tenen te gaan staan of ik verlies de controle over mezelf en ros al zijn tanden eruit!

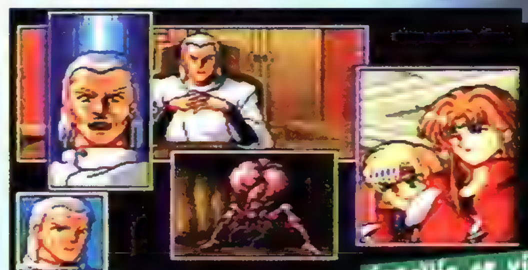
GEEN MOTIVATIA

In dit geval heet die ridder Chaz en moet hij met hulp van zijn vriendjes Alys en Hahn de planeet Motavia in het Algo Solar System redden van de ondergang. De delen 1 t/m 3 gingen hier ook al over, maar in de intro wordt dit goed gepraat met het verhaaltje dat de vrede, die we in deel 3 hadden hersteld, weer was afgelopen door de dood van Mother Brain. Big Brother's mama, de hersenstam van de briljante civilisatie van wetenschap en schone kunsten (gaaaaaap), was verwoest door kwade invloeden en duizend jaar van doffe ellende waren het gevolg.
Nu leek het eindelijk goed te gaan met Motavia, totdat er in de kelder van de plaatselijke universiteit monsters werden ontdekt. Deze monsters begonnen de bewoners van Motavia te pesten, dus moest er iets gebeuren. Het Hunters-gilde wordt erbij gehaald en jij als vers opgeleide hunter, nog nat achter de oren, krijgt de eer de wereld te redden!

JUST COME

Op naar die universiteit dus, in het dorpje Piata ten oosten van Toloe, en dat alleen maar omdat we de subtiele boodschap 'just come' kregen.

Onderweg komen we al een aantal verschrikkelijke monsters tegen, die we moeten bevechten in de inmiddels wel bekende option-screens met wapenwindows, aanvals-strategie-keuzeknoppen en slag-orde-instellingsbuttons. Om dood en doodongelukkig van te worden, maar we vechten ons er doorheen.
Eenmaal in de universiteit aangekomen roeien we kelders vol mutanten uit, we bekvechten wat met de directeur en reizen af naar de witte vallei, waar we weer worden doorverwezen naar een ander dorpje, waar iedereen is veranderd in steen. HELP!



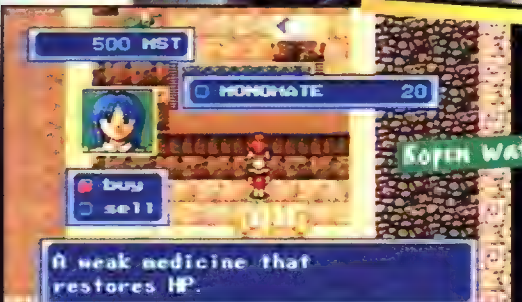
Gezellig op visite bij de directeur van de universiteit.



Jongens denken ook maar aan één ding.



Doe het niet!



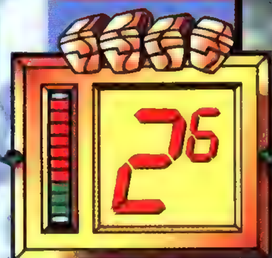
Kopen wat je kunt.

POWER TIP
Houd een kaart bij van overal waar je geweest bent.

RAPPORT

GRAPHICS	3^{0}
GELUID	3^{5}
ORIGINALITEIT	1^{0}
SPEELBAARHEID	3^{0}

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200



Kwartet

Na MegaDrive en Saturn, wil Sega ook de PC-markt gaan bestormen. Voorlopig blijft het bij van de console bekende titels maar dan we

COMIX ZONE

Een spel voor ferme jongens.

In het van de MegaDrive bekende stripverhaalspel, is het jouw taak om de in zijn eigen stripwereld afgedaalde tekenaar te helpen om zijn zelf gefrabriceerde monsters te verslaan.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Comix Zone is tof

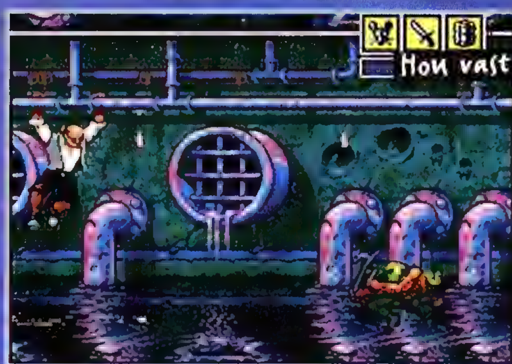
▼ PC-versie niet extra tof

▼ Te klein raampje

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 66 MHz, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM drive (300 kb/sec)), Dos met Windows 3.1/Windows 95.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200

8

Het leukst aan de PC-versie is, dat je dat kleine windowtje met Comix Zone kan draaien naast je andere programma's. Vooral erg leuk tijdens internet-sessies, zodat je het wachten op binnenkomende pagina's wat spannender kan maken.
ANDREAS



Hou vast Sketch!

GEEN EXTRA'S

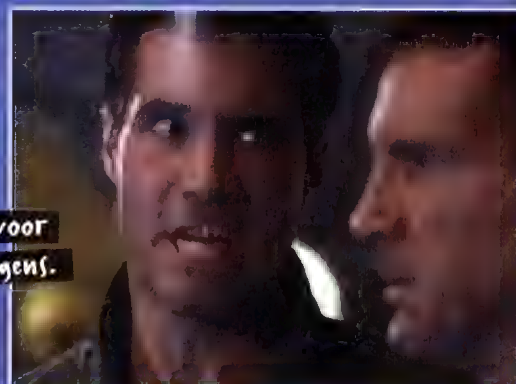
Op de MegaDrive gaf ik dit spel al een hoge score, maar ik hoopte dat er op de CD-ROM versie nog wat leuke extra toeters en bellen zouden zitten. Om eerlijk te zijn vond ik deze versie vrij saai. Als je dan toch een CD-ROM maakt, maak dan ook gebruik van de ruimere mogelijkheden die je hebt en gooi er wat betere geluidskwaliteit en extra foefjes tegenaan.

WEL TOF

Toch is Comix Zone gewoon een tof spel, met een goeie mix tussen adventure en beat'm up. Je moet proberen om Sketch Turner door een grote hoeveelheid pagina's heen te slaan, terwijl hij het met zijn kleine vriendje Roadkill opneemt tegen verschrikkelijke monsters, gigantische vliegende muggen en uit de hand gelopen mutatie-experimenten.



En wie ben jij dan wel?



Je zit gewoon naar een vette vliegfilm te kijken waarin je zelf mee kan doen. Waan jezelf Tom Cruise, knal alle vijandelijke MIG's aan flarden en win een date met je co-pilot. Yes!

FILMPJE

Tomcat Alley bestaat uit in elkaar overlopende filmfragmenten waarin je als gun-controller de vliegtuigen moet neerhalen, waar je piloot achteraan vliegt. Tussen de verschillende missies door spelen de filmpjes zich af op de grond, waar jij wanhopig probeert je collega-pilote aan de haak te slaan, terwijl een aantrekkelijke japanse techchick van flight control weer achter jou aan zit.

ZWETENDE MUIS

De besturing gaat het lekkerst met de muis, waarmee je de raketten inlockt op je vijand, de radiocontacten onderhoudt met de basis en afleidingsraketten afvuurt om de op jouw vliegtuig afgeschoten sidewinders weg te lokken. De graphics zijn erg mooi, het geluid is goed en het spel zo spannend, dat je je muis volledig onderzweet.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8³
SPEELBAARHEID	9⁰

▲ Top Gun op je PC

▲ Snelle aktie

▲ Goede controle

PC CD-ROM
Prijs N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 66 MHz, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM drive (300 kb/sec)), Dos met Windows 3.1/Windows 95.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200

8⁷

Bij Tomcat Alley heeft Sega de mogelijkheden van de CD-ROM optimaal gebruikt. De schijf zit volgestouwd met filmfragmenten, geluidseffecten en aktie. Absoluut een tof vliegspel, eerder bedoeld voor de kortstondige amateurs onder ons, dan voor flightsim-piloten.
ANDREAS



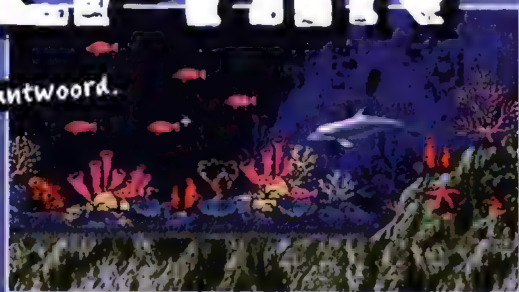
En stoere knapen.

TOMCAT ALLEY

Sega PC

token in een soms zeer fraai PC jasje. Andreas bekeek voor ons de eerste vier spellen die erop lijken te wijzen dat Sega ook op PC gebied z'n mannetje staat.

ECCO THE DOLPHIN


Ecologisch verantwoord.

RAPPORT
- GRAPHICS 9⁰
- GELUID 8⁰
- ORIGINALITEIT 7⁵
- SPEELBAARHEID 8⁰

▲ Buitengewoon hoge kwaliteit
▲ Veel filmfragmenten
▼ Voor New Age suffies

PC CD-ROM
Prijs N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 66 MHz, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM drive (300 kb/sec), Windows 95.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200



8¹

Niet dat ik echt iets tegen dolfijntjes heb, maar dit Windows 95 spel doet me alle broertjes en zusjes van Flipper de dood toewensen. Het is grafisch van hoge kwaliteit en ook het geluid is erg goed. De cijfers zullen dan ook niet echt in lijn liggen met mijn persoonlijke mening over dit zwemmende ettertje.
ANDREAS

Een spel waarbij je een klein dolfijntje door de boze wereld heen moet loodsen. Wat een onzin! Wij willen een spel waarbij je die dolfijn af moet schieten!

AAN DE HAAK

Er zijn vast veel mensen die van dolfijnen houden, maar wat mij betreft mogen die rotbeesten allemaal aan de haak van een tonijnvisser eindigen. Net zo denk ik over New-Agers, die als een soort neo-hippies met hun brainmachines en relaxation-bandjes als junkies bij de Oibibio hangen en alleen peperduur ecologies verantwoord eten naar binnen werken.

LAXEREND

Als je een groepje van dit soort gasten bijelkaar zet, krijg je zoiets als Ecco the Dolphin. Anyway, er zijn vast wel gamers die het wel leuk vinden om met zo'n laxerend new-age muziekje op de achtergrond zich door deze eco-nonsens heen te worstelen, maar aan mij is deze softe troep niet besteed.


Daar heb je Flipper.

Turbo Ecco.

Sonic the Hedgehog op CD-ROM is het beste wat de mensheid is overkomen sinds de uitvinding van bedrukt WC-papier. Hier hebben de gasten bij Sega echt een hoogstandje geleverd door de hele schijf te vullen met extra's.



Last van haast.

MANGA

Sonic op PC begint met een wrede manga tekenfilm van Sonic en een prachtige stereo-soundtrack. Het spel draait vrij snel via je CD-ROM speler, maar je hebt ook de optie om het op je harde schijf te installeren, waardoor het nog sneller en vloeiender loopt. Je moet hier echter wel eventjes 115 Mb voor ophoesten en die kunnen we wel beter gebruiken. De besturing kan met een joypad, maar ook het toetsenbord is goed te gebruiken.

De soundtrack van Sonic the Hedgehog op CD-ROM is zo verschrikkelijk tof en kan ook gewoon in je stereo installatie, zodat we hem op kantoor al bijna grijs hebben gedraaid, tot iedereen alle liedjes mee kon zingen.

RAPPORT
- GRAPHICS 9⁵
- GELUID 10
- ORIGINALITEIT 8⁵
- SPEELBAARHEID 9⁰

▲ De beste soundtrack aller tijden!
▲ Goede besturing

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 66 MHz, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM drive (300 kb/sec), Dos met Windows 95.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200



9³

Niet alleen qua sound maar ook grafisch zit deze PC-versie echt heel goed in elkaar. het zal me niet verbazen als dit een hit wordt.
ANDREAS



He's back!

SONIC THE HEDGEHOG



Dank u wel generaal!



POWER TIP

In de rug schieten mag, maar het is niet netjes.

Puinhoop!

Syndicate-liefhebbers opgelet, Crusader is uit en het is minstens net zo goed als Syndicate, grafisch gezien zelfs een paar tikjes beter. Wat dat betreft is het ook te vergelijken met Little Big Adventure, al is Crusader een stuk gewelddadiger.


De motor van de centrale.

CRUS

No Remorse

CORRUPTIE RULES

De macht in de wereld van Crusader is in handen van een organisatie die het World Economic Consortium (WEC) heet. Dit consortium is zo corrupt als de pest en bovendien kan het ze geen klap schelen of het economisch wel goed gaat met de gewone mensen. Het is daarom niet zo verwonderlijk dat er een verzetsbeweging is ontstaan die door middel van sabotage-akties en het liquideren van de knechten van het WEC, probeert de wereld te bevrijden van de grijpgrage klauwen van het Consortium.

SOLO

Het Verzet doet het liefst aan eenmans-akties. Dat valt veel minder op en is lekker goedkoop. Maar wie is die ene man die de akties moet gaan uitvoeren? Inderdaad, de speler mag weer eens het vuile werk opknappen. Die bestuurt deze keer een figuur dat eerst in dienst was van het Consortium, daar om onduidelijke redenen genoeg van kreeg en vervolgens besloot voor zijn voormalige tegenstanders te gaan werken. Het enige wat dit eenmansleger van zijn vroegere werkgevers heeft meegenomen, is een glimmend rood pak dat hij dag en nacht aanheeft. Door dat pak denken de meeste andere verzetsstrijders dat meneer de held nog steeds voor het WEC werkt. Slechts een paar mensen binnen het verzet weten hoe de vork werkelijk in de steel zit, maar om redenen van veiligheid en privacy houden ze dat voor zichzelf. De speler is hiervan wel de pineut: hij pleegt heldhaftige verzetsdaden, en wordt als dank uitgescholden en als een melaatse behandeld.

BEVEL IS...

Goed, dat was alle achtergrondinformatie die je nodig hebt om de politieke achtergrond van Crusader een beetje te begrijpen. Dan is het vervolgens tijd om eens lekker keet te gaan trappen, heuh, ik bedoel: opdrachten uitvoeren. Zo zit namelijk ook dit spel weer eens in elkaar: je verzetsleider geeft een opdracht en jij voert hem uit. Opdracht goed gedaan? Goed zo jongen, jij mag door naar de volgende opdracht. Opdracht niet goed gedaan? Pech gehad, voor jou tien anderen...

AMMO UNLIMITED

Voor het geval het nog niet duidelijk is aan de hand van de plaatjes; Crusader is wat ik meestal een poppenhuis spel noem. Je begint in een kleine kamer waarvan de aangrenzende ruimten nog niet te zien zijn omdat je daar nog niet geweest bent. Als je systematisch alle kamers verkent, verdwijnen de zwarte vlakken op het scherm een voor een uit beeld, en kom je uiteindelijk vanzelf bij het doel van de missie, in dit geval een essentieel onderdeel van een energiecentrale die je moet opblazen.
Dat je sabotage-aktie niet op prijs wordt ge-



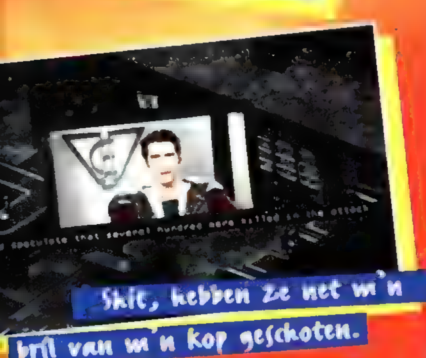
Wakker worden!



De strijd verloren maar de oorlog gewonnen.







Shit, hebben ze net m'n bril van m'n kop geschoten.



Na een massamoord is het goed drinken.

GADER



Oeps, naar de verkeerde etage gebeamd.

steld door de bewakingsdienst van de centrale is niet verwonderlijk. De bewakers zullen er samen met hun bewakingsrobots alles aan doen om jou neer te leggen. Helaas voor hen ben jij in het bezit van een pistool met onbeperkte ammo. Gaandeweg pik je nog veel meer vuurwapens en bommen op zodat je op een gegeven moment als een echte Rambo in je eentje een klein leger de baas kan.

IEDEREEN MOET DOOD

De centrale zit niet alleen vol bewakers maar er lopen ook tientallen gewone personeelsleden rond, die absoluut niet agressief zijn en graag in leven willen blijven. Als je een wapen op ze richt, zullen ze zelfs hardop smeken om niet neergeschoten te worden. Helaas voor hen kan de speler er alleen maar beter van worden door hen wel neer te knallen. De een heeft namelijk credits op zak (voor nieuwe wapens) en de ander is in het bezit van toegangspasjes die je weer een deur verder helpen. De enige manier om erachter te komen wat het onschuldige personeel bij zich draagt, is het doorzoeken van hun dode lichamen. Het komt er dus op neer voor de zekerheid iedereen dood te schieten, iets wat vaak gepaard gaat met rauwe doodskreten en veel bloed aan de muur en op de grond.

STELEN, HACKEN EN SLOPEN

Spulletjes voor de inventory zijn ook te vinden in allerlei kasten en kisten. De meeste van die voorwerpen kunnen kapot gemaakt worden, maar in dat geval gaat ook kapot wat er in zat. Het is daarom zaak niet altijd meteen in het wilde weg te gaan schieten, maar eerst te nemen wat van je gading is.
Wat ook kapot kan maar niet meteen kapot hoeft, zijn de computers. Overal in de kamers staan beeldschermen met daarop soms belangrijke informatie zoals toegangscodes, cameraverbindingen met andere ruimten en soms de mogelijkheid om een rood alarm uit te zetten. Is alle informatie gelezen en onthouden, dan kan daarna alsnog schroot gemaakt worden van de terminals en mainframes die het sabotage-object draaiende houden.

MINPUNTJES

Crusader is al met al een werkelijk zeer mooi spel. De graphics zien er bijzonder goed uit, de geluiden zijn levensecht en de bediening is vrij eenvoudig. Nadat ik de eerste missie met succes had volbracht, kon ik maar twee minpunten aan dit spel ontdekken.
De eerste is dat het niet mogelijk is om met getrokken wapen vooruit te lopen. Dat kan wel naar achteren en naar opzij, maar merk je dat je te vroeg getrokken hebt, dan zit er niets anders op dan het wapen terug in de holster te steken, een paar stappen vooruit te doen en het opnieuw te proberen. Vooral voor liefhebbers van aan komen stormen met knallende wapens is dat een tegenvaller. Het tweede minpunt is dat het laden van een gesaved spel de boel soms een beetje op hol brengt. Regelmatig overkwam het me dat ik de held van het gesavede spel gewoon niet meer kon besturen. Het enige wat er te doen viel, was het spel opnieuw laden en dan hopen dat het goed ging of anders het spel voor een derde keer laden. Dit is natuurlijk maar een klein ongemakje, maar als je net lekker in het spel zit, kan zo'n onderbreking knap vervelend zijn. Verder, wel, verder heb ik niets dan lof voor dit heerlijke produkt.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Zeer spannend
- ▲ Schieten en puzzelen
- ▼ Alleen ongewapend vooruit lopen
- ▼ Spellen laden levert soms problemen op

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte. VESA of PCI local bus video. 256 kl. SVGA, 2X CD-ROM.
Fabrikant: Origin
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241



Syndicate, maar dan beter. Little big Adventure, maar dan gewelddadiger. Een beetje wreed maar wel lekker. Oeps, bijna vergeten te melden dat het mogelijk is eigen muziek in de vorm van MOD-files bij het spel te laten klinken.
BEN



Wie veel naast de weg zit, kan beter snel optrekken.



Oostenrijk, I presume?



Wie vliegt er nu laag!



Waarom gaan schakelbakken altijd sneller?



Ook aan de Hollanders is gedacht.



Virgin racet vooruit.

PC-coureurs konden tot nu toe alleen maar jaloers toekijken hoe hun console-broeders prachtige racegames zoals Daytona USA, Ridge Racer en Sega Rally speelden. Virgin brengt verandering in deze situatie met het 3D racespel Screamer. Klaar voor de start? Gas!

SPEED!

Voor een racespel zijn twee dingen heel belangrijk. De eerste is natuurlijk snelheid. Je kunt pas enigszins geloven dat je aan het racen bent als de digitale auto's razendsnel over het scherm kunnen scheuren. De tweede verplichting waaraan een racespel moet voldoen, is de mogelijkheid om het met meerdere spelers tegelijk te spelen. Er moet toch iemand zijn tegen wie je kunt racen, nietwaar? Screamer voldoet op zich aan beide eisen, al kun je je afvragen of de manier waarop dat gebeurt wel zo oké is.

WEINIG DETAILS, WEINIG PLEZIER

Wat is er namelijk aan de hand met Screamer? Om te beginnen de snelheid. Die hangt, zoals dat wel vaker gebeurt in dit type spellen, samen met de snelheid van de chips in de PC en met de mate van details die de speler kiest.
Screamer kent een VGA- en een SVGA-mogelijkheid. Klein nadeeltje bij het tweede geval is dat dit minimaal 12 Mb RAM vereist. De meeste gamers zullen het dus met VGA moeten doen. Dat ziet er ook nog heel behoorlijk uit, maar het blijft vervelend te weten dat de beelden nog veel mooier kunnen als je maar het geld had gehad voor dat extra RAM-geheugen.
In VGA zijn er vervolgens drie mogelijke beeldkwaliteiten: met weinig, gemiddeld en veel details. Wie kiest voor de minste details kan natuurlijk de grootste snelheid verwachten, maar dat ziet er dan zo weinig overtuigend uit dat op die manier een deel van het spelplezier alweer vergald is.

HEEL GEWOON? NIET!

Waarom ik dit soort aspecten altijd zo belangrijk vind is heel simpel. Ik vergelijk het altijd maar met audio-CD's. Stel je voor dat je in de platenzaak CD's van verschillende kwaliteit kon kopen. Een soort voor mensen met goedkope CD-spelers, de muziek gaat dan langzamer dan de bedoeling van de artiest was en je hoort niet alle instrumenten.
De tweede soort is voor eigenaren van zeer dure CD-spelers. Die kunnen de muziek op de juiste snelheid horen en ook van alle instrumenten en de zang genieten. Wie een gemiddelde CD-speler heeft zou in deze situatie bijvoorbeeld de basgitaar of de drums of wie weet de zang kunnen uitzetten, zodat de muziek toch nog op de juiste snelheid blijft klinken. Dit zou toch een belachelijke situatie zijn? Inderdaad, maar heel gewoon in de CD-ROM wereld. Al betekent dat niet dat iedereen dat zomaar hoeft te accepteren. Vandaar dus voor de zoveelste keer deze klacht.

BETER EEN VERRE VRIEND

Dan het tweede belangrijke kenmerk van een goed racespel: je moet het met minstens twee personen kunnen spelen. Screamer heeft niet de mogelijkheid om twee joysticks op de PC aan te sluiten en dan bijvoorbeeld in een splitscreen tegen elkaar te racen. Nee, de meer-speler mogelijkheid van Screamer is iets geavanceerder dan dat. Je kunt het namelijk alleen via een netwerk met meerdere racers tegelijk spelen, tot acht aan toe.
Heel knap gedaan, maar waarom er niet minstens ook een mo-

SCREA





De laatste foto van onze cameraman.



Herhaling: het startschot is zojuist gegeven.



Zo ziet het eruit in SVGA met 16 Mb RAM.



De verplichte brugoefening.



Altijd handig zo'n stootrand.

gelijkheid in zit om het via een modem tegen een andere racer te spelen is me een raadsel, om nog maar te zwijgen over de meest simpele meerspeler-mogelijkheid; die split-screen dus.

BERMTOERISTISCHE TIPS

Bovengenoemde gebreken zijn des te vervelender omdat Screamer op zich een heel mooi spel is. De 3D-parcoursen (er zijn er zes in totaal) zijn ontzettend gedetailleerd en zien er akelig goed uit.

Datzelfde geldt voor de racewagens, waarvan er twaalf in de spelersgarage staan; zes met een versnellingsbak en zes automaatjes. De wagens verschillen vooral in de 'grip' die ze op de weg hebben en in het vermogen snel op te trekken. Deze twee eigenschappen hangen nauw met elkaar samen. Minder grip betekent dat je eerder in de berm zult belanden. Om dan snel je achterstand in te halen is het wel zo handig als je snel kunt optrekken.

Over de grip van de meeste wagens was ik sowieso niet erg te spreken. Bijna alle bolides hebben bij topsnelheid de neiging om te zwalken over de weg. Langzamer rijden kan dit natuurlijk verhelpen, maar een race winnen is er dan echt niet bij.

TIMING IS ALLES

Een speler moet te allen tijde snel rijden, want in alle onderdelen (gewone enkele wedstrijden, kampioenschap en drie specials) moeten er binnen een bepaalde tijd checkpoints worden bereikt, anders wordt de speler gediskwalificeerd.

Op zich kan ik zo'n extra eis wel waarderen, al zou het prettig zijn als dat ook uitgezet kon worden zodat je op je gemak het parcours kunt verkennen en van het uitzicht genieten.

KIJK NAAR JE ZELF

Als een race tot de eindstreep goed is gegaan, volgt er volautomatisch een heel aardig onderdeel. Dan krijgt de speler namelijk een filmpje te zien van de zojuist gereden race, waarbij er voortdurend van camerastandpunt wordt gewisseld. Een mooie gelegenheid om even bij te komen van de gereden race en je mentaal voor te bereiden op de volgende.

De wisseling van camerastandpunt is ook tijdens het racen mogelijk. Er zijn in totaal twee cockpit- en twee chase views. Niet echt veel keus, maar voldoende om er een beetje afwisseling in te houden.

SPECIALS VOOR SOLISTEN

Tot slot de specials. Er zijn er drie: Time Attack, Cone Carnage en Slalom. De eerste is eenvoudig in je eentje racen tegen de klok. Bij de tweede moet je allerlei obstakels ontwijken die her en der op de weg zijn gezet. Bij de derde special moet je slalommend tussen de obstakels door rijden.

Aardige oefeningen voor solo-rijders, maar lang zo leuk niet als het racen tegen een stuk of wat tegenstanders, of die nou menselijk zijn of digitaal.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	7,5
ORIGINALITEIT	6,0
SPEELBAARHEID	8,0

▲ Fraaie 3D-parcours

▲ Acht spelers via een netwerk

▼ Alleen meer spelers via een netwerk

▼ 16 Mb RAM voor SVGA

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 59,95 Bfr.ca. 1080
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, Dos 5.0, SVGA-kaart, 2X CD-ROM speler, SB compatible geluidskaart. Joypad of stuurwiel aangeraden.
Fabrikant: Virgin Interactive Entertainment
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

7,5

Een racespel van zeer hoge kwaliteit, als je tenminste een PC hebt van hoge kwaliteit en toegang tot een computernetwerk. Heb je dat allemaal niet, dan is het een racespel als zovele anderen.

Roken.
Dood-
& dood-
zonde.

WIL JE MEER INFORMATIE OVER DE JONGERENCAMPAGNE 'ROKEN. WAAROM ZOU JE',
BEL DAN DE STICHTING VOLKSGEZONDHEID EN ROKEN, 06-350 120 25 (50 CT P/M)



De winterschilder is er weer.

Hé eikel, het is Destruction Derby niet!

Tja Ben, echt verzorgd ziet het er niet uit.

Zeker 'Car Damage' verkeerd ingesteld.

Ben ik uren bezig geweest om de luchtdruk van die band perfect te krijgen...

Het begon allemaal zo mooi, ik kreeg een bèta versie van Indycar 2. Het spelen ging te gek en ik begon al flink enthousiast te worden. Maar ja, toen kwam Ben langs.

OPTIES, OPTIES, OPTIES

De graphics van Indycar 2 zijn lang niet zo mooi als bijvoorbeeld van Daytona USA maar het geluid en de besturing maken een hoop goed. Het sterkste punt van dit spel is echter het zeer uitgebreide optie menu. Ongelooflijk zoveel als je kunt instellen. Een druk op de optie knop is genoeg om de volgende mogelijkheden te krijgen:
Control: Uiteraard het instellen van je gamepad of toetsenbord.
Realism: Hier kun je de lengte van de race instellen, wel of geen motorpech na te veel botsingen, automatische spin recovery, waarschuwings vlaggen (da's best wel handig) en het weer. Het weer instellen is uitgebreid: regen, temperatuur, windrichting en windsterkte en je kunt ook nog bepalen of het steeds hetzelfde weer is of dat het af en toe verandert. Het belangrijkste is echter het instellen van de car damage, zet die uit en je hebt een soort godmode voor je auto.
Opponents: hier kun je instellen hoeveel tegenstanders er zijn en hun startpositie ten opzichte van jouw wagen.
Driving aids: automatisch of met de hand schakelen en hulp bij het remmen. Dat laatste is natuurlijk onzin aangezien remmen bij een racespel net zo iets is als ophouden met schieten bij Doom.
Graphics: met alle graphics aan liep het spel als een trein, mocht je alleen een racebaan willen zien dan kan dat natuurlijk ook.
Sound: commentaarstem aan of uit, het geluid van je eigen motor en die van je tegenstanders harder of zachter zetten.

GROENE FERRARI'S

Behalve het uitgebreide optie menu kun je ook de auto in de garage helemaal aanpassen aan jouw wensen. Dit gaat zover dat zelfs de luchtdruk van de banden ingesteld kan worden, per band wel te verstaan.
De creatievelingen onder ons kunnen de auto ook zelf spuiten in een kleur naar keuze. Ook hierbij kun je aandacht schenken aan de kleinste details; verschillende kleuren op een auto, teksten en ga zo maar door.

THIS IS IT?

O ja, en dan kun je ook nog racen. De besturing reageert goed op de joypad. En nadat je het aantal laps hebt ingesteld kan de race beginnen.
Ik was helemaal verdiept in de race en de woorden 'this is it' begonnen zich juist in mijn hoofd te vormen toen Ben binnen kwam. Ik draaide me om, om te zien of ook hij onder de indruk was van Indycar 2.
Ben keek van het beeldscherm naar mijn grijnzende gezicht en zei: "Wat een rottige graphics." Geshockeerd probeerde ik hem uit te leggen dat hij het mis had. Met een boosaardig gezicht haalde Ben het spel Screamer tevoorschijn. Zwijgend installeerde hij het en zei na een tijdje gespeeld te hebben: "I rest my case." Je wordt bedankt, Ben (NOT!).

INDYCAR 2

RAPPORT

GRAPHICS	4°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	7°

PC CD-ROM
Prijs: ƒ89,95 Bfr.ca. 1620
Systeemeisen: 486/33, 8 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte, geluidskaart, joypad.
Fabrikant: Papyrus
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241



Indycar 2 is prachtig wat betreft instellingen en geluid maar haalt het niet bij een spel als Screamer qua graphics. Helaas moet ik vaststellen dat ook voor mij graphics belangrijker zijn dan het instellen van de luchtdruk van de banden.
BAS

Psaph, zo heet ik. Nou èn.

Alien Odyssey

Argonaut heeft voor onze eigen Philips Media een prachtige combinatie gemaakt van een shoot'm up en een adventure, en dankzij de ondertiteling hoef je niet eens Engels te verstaan om de gesprekken te kunnen volgen!

RAPPORT

GRAPHICS	85
GELUID	80
ORIGINALITEIT	70
SPEELBAARHEID	90

- ▲ Afwisselend
- ▲ Uitdagend
- ▲ Nederlandse ondertiteling
- ▼ Pentium voor het beste resultaat

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte, Dos 5.0, 256 kl. VGA, muis, geluidskaart, 2X CD-ROM speler.
Fabrikant: Argonaut
Distributeur: Philips
Tel.06-8406

81

Gewoon een spel dat alles in zich heeft: aktie, avontuur, puzzels, filmpjes en een spannend verhaal. De bediening is niet ingewikkeld en de geluiden zijn al bijna net zo goed als de beelden. Pentium-bezitters hebben weer iets om naar uit te kijken.
EEN

BIKERS TEGEN BOMEN

Zo langzamerhand gaat aan elk nieuw spel wel een mooi introfilmpje vooraf, maar games waarbij de graphics in het spel zelf bijna even goed zijn als in het filmpje zijn nog steeds vrij zeldzaam. Alien Odyssey is zo'n zeldzaamheid.
Nadat je kunt zien hoe held Psaph met z'n ruimteschip neerstort op Betan, moet je meteen in aktie komen. Voor je het weet zit je op een zweefmotor en scheur je door de bossen. Je moet naar een dorp rijden en de motorrijders voor je moeten neergeknald worden terwijl je zelf druk bezig bent om de bomen en rotsen te ontwijken.

ALIEN IN THE DARK

Als je het dorp zonder al te veel motorscheuren bereikt, word je beloond met een mooi filmpje dat tegelijk dient als inleiding voor het volgende onderdeel. Je gaat de grotten in om een communicatiesysteem te saboteren en de taal van de aliens te leren. In dit 3D onderdeel bestuur je Psaph op ongeveer dezelfde manier als in Alone in the Dark, waarbij ook van voortdurend wisselende camerastandpunten gebruik wordt gemaakt.

VLIEG HEM ERIN

Vervolgens is het tijd om te vliegen door een doolhof van mijngangen. Je moet het wapenarsenaal bereiken zonder in botsing te komen met een van de vele zwevende bommen of gevaarlijke uitsteeksels op je weg. Met de wapens kun je goed voorbereid aan het laatste gedeelte beginnen: een speurtocht door de grotten met als doel het vinden en opblazen van een alien kernreactor.

KLOON OF COMPLIMENT?

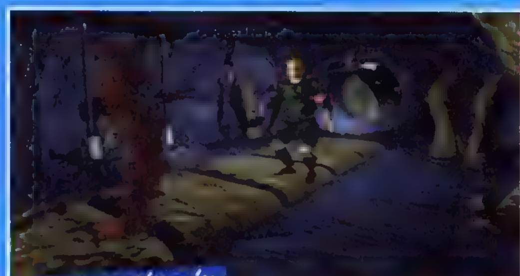
Kenners van de Star Wars-films zal inmiddels misschien een lichtje zijn opgegaan. Op zweefmotoren door de bossen crossen, door mijngangen vliegen en lopend sabotage-akties uitvoeren lijkt inderdaad erg veel op de avonturen die Luke Skywalker beroemd hebben gemaakt. Een bezwaar vond ik deze overeenkomsten bepaald niet, eerder een compliment voor de makers. Daarbij komt dat LucasArts niet het patent heeft op bovengenoemde akties. Als een gamesfabrikant op een goede manier gebruikt wat al eerder is gedaan, dan wordt niemand daar slechter van.

MOERSTAAL

Nog een sterk punt van Alien Odyssey: de taalopties. In het spelmenu kun je kiezen uit zes verschillende talen, waaronder ook het Nederlands. Niet dat de spelfiguren plotseling Nederlands gaan spreken, Argonaut heeft het veel simpeler opgelost en ondertiteling opnieuw uitgevonden. Dat moesten ze nou eens bij alle spellen gaan gebruiken, dan hoeft het maar een kleine moeite te zijn voor een fabrikant om spellen door alle gamers in hun moerstaal te laten spelen.


Na jou, vriend Alien.


Lekker crossen door de bossen.


Ontmoeting in een duistere grot.


Waarom krijg ik plotseling zin in een bad?


Wie de tand past, valt uit elkaar.

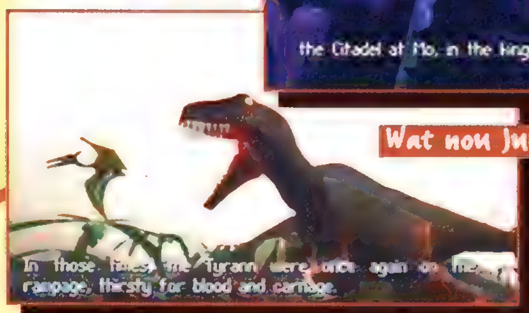

fungeert als dino-taxi.


Deze talisman geeft Dina moed.


Nieuwe koning Gregor geeft Adam huisarrest.



Oost West, Thuis Best.



Wat nou Jurassic Park.

LOST EDEN

Mijn naam is Eloi en ik ben oud, heel oud. Ik heb veel gezien en veel meegemaakt maar van al mijn verhalen is de mooiste toch wel die van Adam, de prins van Mo.

Lang, heel lang geleden werd de Aarde geteisterd door de Tyrann, aangevoerd door de gevreesde Morkus Rex. Het vertrouwen dat ooit de mensen en de dinosauriërs samenbracht was verloren gegaan. Niemand kon of durfde zich te verzetten tegen de duistere machten uit het Noorden. In de hele wereld was er maar één veilige plek: de Citadel van Mo, in het koninkrijk van Mashaar.

HUIS-ARREST

Lost Eden is het verloren paradijs dat ooit de Aarde was. Mensen en dinosauriërs leefden naast elkaar in vrede en auto's, vliegtuigen en gewelddadige videogames bestonden nog niet.
Adam woont bij zijn vader, koning Gregor, op het kasteel genaamd de Citadel van Mo. De koning is er zeker van dat alles veilig is want de Citadels zijn zo sterk dat zelfs de gevreesde T-Rex (zie Jurassic Park) er niet binnen kunnen.
Maar dan komt Eloi hem waarschuwen dat de T-Rex onder leiding van Morkus Rex flink bezig zijn hun paradijs te veranderen in een hel. Gregor roept zijn zoon Adam bij zich en vertelt hem dat hij het kasteel niet mag verlaten omdat het alleen daar veilig is. Maar Eloi vertelt Adam stiekem dat hij de wereld in moet gaan om de mensheid en dino's te redden.

BLEKE VOOR-OUDERS

Adam begint in de grote hal van de Citadel. Een vriendin (Dina) van Eloi neemt hem mee naar een grot buiten het kasteel waar haar grootvader op sterven ligt. Hij vertelt Adam dat het geheim van de Citadel in de kerkers ligt, en dat hij met dat geheim Citadels kan bouwen in de hele wereld om zo de T-Rex te overwinnen. Dan begint het avontuur pas echt.
Lost Eden is zo'n typisch adventure spel waar je aanwijzingen moet vinden om via cryptische omwegen bij je doel te belanden. Een voorbeeld: alleen Dina kan de schildwacht van de kerkers verstaan maar ze durft niet naar binnen. Als je haar de 'moed-ketting' geeft van de monnik dan durft ze wel. Van de schildwacht krijg je een tand waarvan later blijkt dat hij in de schedel past van het skelet van Adam's voorouders. Daarna gaat er een geheime deur open.

SUBLIEM GELUID

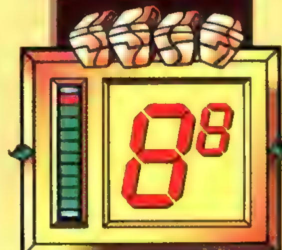
Lost Eden is een spel dat zich perfect leent voor de CD-i speler. Geen supersnelle aktie maar prachtige beelden (met full motion video) en een subliem geluid. De interface van Lost Eden is in het begin verwarrend maar als je er een tijdje aan hebt kunnen wennen, speelt het prettig, vooral met de trackball of de muis.

RAPPORT

GRAPHICS	9²
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	8⁵

- Prachtige Graphics
- Ambient Soundtrack
- Save Game
- Spannend Verhaal

CD-I
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Fabrikant: Virgin & Cryo
Distributeur: Philips
Tel.06-8406



Lost Eden is het mooiste adventure dat ik sinds lange tijd gezien heb maar ik speel dan ook geen PC-spellen waar misschien nog concurrentie te vinden is. Ik kan Lost Eden aanraden aan iedereen die een FMV-cartridge heeft, van adventures houdt en tussen de 8 en 88 is.
BJØRN

POWER TIP

De meeste spullen die je vindt, lijken onbruikbaar maar het loont vaak de moeite ze goed te bekijken en je kleine hersentjes te laten werken.

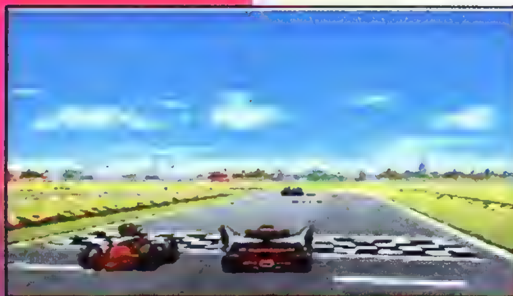
Eeuwig Leven

kom verder word beter leef langer

SNES

STREETRACER

In het novembernummer vroeg Mitchel uit Heemskerk hoe je bij de **verborgen circuits** kon komen. Onder andere Sander uit Meern, Jeroen uit Amsterdam en Fabian uit Oosterhout wisten dat wel en lieten dat weten ook. Bedankt mannen, niets zo goed als een gedeeld geheim.
Druk bij het hoofdmenu in: LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, X, Y. Kies dan Practice mode en je kunt de banen bekijken.
Sander wist ook te vertellen hoe je speed, acceleratie enz. helemaal op vol kunt zetten: druk bij het auto-keuze scherm: X, Y, X, Y, X, Y in en houd X ingedrukt. Nu kun je met de vierpuntsdruktoets (aaargh, het verboden V-woord) de balken van speed en dergelijke op vol zetten.



POWER-WEB

MAIN FRAME

Codes voor godmodes lijken steeds minder waard te worden, en tegelijkertijd steeds meer. Dat zit zo: van de 3D hak- en steekspellen die in dit nummer worden besproken, waren de belangrijkste cheats voor de shareware- of demo-versie al bekend op het moment dat de games werden uitgebracht. Bij Hexen was het zelfs zo dat alle codes bekend waren toen het spel nog in een bèta-fase verkeerde. De makers zagen zich daarom genoodzaakt voor de volledige versie alle cheatcodes te veranderen. Nu beginnen mensen te beweren dat ze codes voor Quake hebben, terwijl er van dat spel notabene helemaal geen bèta-, shareware- of demo-versie bestaat!
De codes worden kortom minder waard doordat ze veel te makkelijk verkrijgbaar zijn.
Tegelijkertijd worden ze steeds meer waard: bij gebrek aan echte codes beginnen mensen zelf maar wat codes te verzinnen. Begint zich hier een virtuele cheaters-economie te ontwikkelen of kan je van te veel gewelddadige games echt een hersenbeschadiging oplopen? Hoe dan ook: tips voor games die wel bestaan zijn bij ons altijd wat waard, als wij er de Tip van de Maand van maken zelfs een gratis spel naar keuze. Blijf daarom tippen, cheaten en coderen, dan blijven wij de schatten verspreiden.

Heb je je tips aan het papier toevertrouwd of op een diskette gezet, stuur ze dan naar:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM AMSTERDAM

Weet je niet wat papier is? E-mail dan je geheimen naar:

power@euronet.nl

Wil je er liever eerst met iemand over praten, gebruik dan een van de volgende twee codes (hoorn oppakken, getallen zonder onderbreking intikken of draaien en beginnen met praten zodra de pieptonen ophouden en een stem klinkt):

NINTENDO SERVICELIJN
(ƒ 1,- p/m)
06-90490444

SEGA MEGAPHONE
(ƒ 1,- p/m)
06-34033034

NES

STARWARS

Jeremy uit Drachten wilde graag een code voor Starwars op de NES. Nou Jeremy, het is niet echt een code maar het resultaat is hetzelfde, namelijk **extra levens**.
In de grot van Obi-Wan Kenobi kun je twee extra levens vinden verborgen achter een geheime muur. Ga om ze te vinden vanaf het begin van de grot naar rechts. Laat je naar beneden vallen op het lange platform bijna aan het einde van het level, ga dan naar links naar de muur. Val op het platform aan de rechterkant en laat je naar beneden vallen op het lange platform precies daaronder. Aan de linkerkant zie je een klein platform, spring daarvandaan in de muur. Je kan in de muur lopen naar de extra levens en dit kun je herhalen totdat je negen extra levens hebt.

SNES

YOSHI'S ISLAND

Christo uit Drachten stuurde een brief waarin hij zich flink ergert aan Yoshi's Island. Hij schrijft: 'Als je alle levels op 100 procent uitspeelt, krijg je een extra- en een bonus level. Het extra level op 100 procent uitspelen is kolere werk, dat is geen spelletje meer maar ware ergernis. Maar goed, men denke: als je die extra levels nou op 100 procent uitspeelt, dan moet er wat fantastisch gaan gebeuren. Zoiets wordt natuurlijk beloond met iets groots. En wat gebeurt er? Juist... helemaal niets. Niet eens een felicitatie.' Christo vraagt zich af of hij iets over het hoofd gezien heeft. Tja, als je alle werelden op 100 procent uitspeelt moet je inderdaad in de bonus levels komen. Verder verschijnen er geheime wolken boven de plaatsen waar je al overheen bent gelopen, maar wat dat allemaal precies betekent en of er nog een soort eindfeestje is...? We zullen het bij deze aan de alwetende PU-lezers vragen. Is er ergens een Yoshi liefhebber die Christo verder kan helpen? Vast wel, al was het maar in ruil voor Christo's code voor de **mini-battles**: Als je in het levelselect-menu select ingedrukt houdt en vervolgens op X, X, Y, B, en A drukt, kun je kiezen uit de mini-battles.

SNES

FINAL FIGHT

De weg naar een **geheim optiescherm** wordt gewezen door Jerry uit Wageningen. Houd tijdens het titelscherm de L-knop ingedrukt, druk dan op START en je krijgt een geheim optiescherm.

PC

STAR TREK TNG THE FINAL UNITY

Tristan uit Ulenhout heeft al tien keer geschreven en nu dreigt hij om Worf te sturen. Oké, je krijgt antwoord, maar wil je Worf evengoed langs sturen?
Ga naar het tactical screen en tik: MAKE IT SO. (Deze code konden we niet uitproberen omdat een of andere #@$*! ons exemplaar heeft gejat. Als het werkt Tristan, laat het ons dan even weten.)
Tristan had nog een vraag: 'Nadat ik het Chodak level heb gehad sta ik voor een zwart gat. Wat moet ik doen? Die duffe Data zegt dat ik er langs kan vliegen....NOT. Volgens Troi moet ik naar Romulaans gebied...'
Het antwoord: doe wat Troi zegt en ga 30 lichtjaren terug, dan kun je zien wat er gebeurd is. De code is 667. Data zal je de juiste locatie geven. De sector is 3-1-3 en het planetary offset nummer is 9-14-16.



PC

XENON 2

Succes met het ontcijferen van mijn handschrift, zo schrijft René uit Voorschoten aan het einde van zijn brief. Huh, was het dan toch een handschrift??? 'Druk op F7 op het scherm voor de beeldscherm selectie en dan in het spel op I.'



SATURN

CLOCKWORK KNIGHT

Alle Knight codes moeten ingevoerd worden tijdens het titelscherm, als 'press startbutton' in beeld staat, zo laat Nijmeegse Marc weten.

Level select:
LINKS, BOVEN, RECHTS, ONDER, ONDER, RECHTS, RECHTS, BOVEN, RECHTER SHIFT.
De naam van het level verschijnt door naar boven of naar onder te drukken.

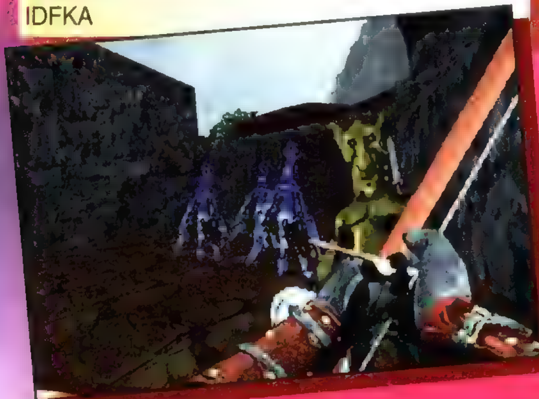
Eindbaas:
Doe de levelselect code en dan: LINKS, RECHTS, RECHTS, BOVEN, RECHTS, RECHTS, BOVEN, ONDER, RECHTS, RECHTS, BOVEN, RECHTER SHIFT.

999 levens:
BOVEN, 9 maal RECHTS, 6 maal ONDER, 7 maal LINKS, Z, X, Y, Y, Y, Z.
De muziek begint overnieuw, start het spel en je hebt je 999 levens.

PC

WITCHAVEN

Cheats voor spelers van de demo-versie. De makkelijke manier: tik RSVP en je krijgt alle wapen, magic, health, armour etc.
De moeilijke manier: tik QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM, dan de Pauze-toets, dan P. Je krijgt weer alle te vinden voorwerpen en een supergoede gezondheid.
De moeilijkste manier: tik KILLSLASHMAULSTABHELPSPELLCASTERRIVENHELP en je krijgt alle goodies + 200 procent gezondheid.
Voor de volledige versie gelden de volgende cheats. Druk op de BACKSPACE toets en tik:
MOMMY - alle potions
SCOOTER - alle wapens
WANGO - 200 procent health, 100 procent armour
Er bestaat ook nog zoiets als anti-cheats (voor de reguliere versie), dat zijn cheats waarmee je in een keer dood bent. Tik tijdens het spelen:
RSVP
RAMBO
IDFKA



GAME BOY

FORTRESS OF FEAR

Starten met **zes extra levens**, dankzij Jeroen uit Beuningen. Speel een spelletje Fortress. Als het spel voorbij is en er wordt gevraagd om je initialen in het high score screen te zetten, voer dan de volgende initialen in: W, hartje, W. Druk dan op START en je begint met zes extra levens.

PLAY STATION

RIDGE RACER

Voor de categorie Nutteloze Tips Die Wel Grappig Zijn, ontvingen we een bijdrage van Robert uit Bergschenhoek.
In het titelscherm (die met de vlag) houd je de L + R knoppen ingedrukt. Als je met de cursor mee beweegt, beweegt de vlag mee.
Met de X-knop en de L + R knoppen zoom je in.
Met de driehoeksknop (hoe noem je die knop eigenlijk?) en de L + R knoppen zoom je uit.
Met de 0 en de L + R knoppen draait de vlag naar links. Met de vierkantsknop (hoe noem je die anders?) en de L + R knoppen draait de vlag naar rechts.
Met de START en de L + R knoppen wordt de vlag doorzichtig.
Als je in het course/car select menu bent, kun je op L of R drukken om het parcours of de auto sneller of langzamer of naar links of naar rechts te laten draaien.

PC

BENEATH A STEEL SKY

Rinke uit Apeldoorn zit vast in een wijnkelder onder een stalen lucht. Nu heeft hij genoeg van de drank en het uitzicht en wil verder gaan. Geert uit Urk pakt Rinke bij de hand en begeleidt hem met vaste tred naar buiten.
'Ik ben op Ground level en heb mijn vingerafdrukken laten veranderen. Ik ben nu in de wijnkelder en heb een plank over de kist gelegd en ben daar op gaan staan, ook heb ik een gat gemaakt in het rooster, wat nu?'
Dit dus: als je in de wijnkelder bent kun je niet meer terug. Controleer daarom of je de volgende goodies bij je hebt: metal bar, spanner, twee ID-cards, lightbulb, secrateurs, cable en circuit board.
In de wijnkelder: gebruik de metal bar op de linker kist. Pak het wooden lit en leg deze op de rechter kist, klim op de rechter kist. Gebruik de metal bar en de secrateur op het rooster en ga de nauwe opening binnen. In de tunnel kom je bij een hole waar een monster in zit. Als je in de hole kijkt of probeert door te lopen, ben je er geweest. Gebruik de lightbulb op de socket links van de hole. In de ruimte met de signs en posters loop je door. In de ruimte met het onstabiele dak klik je snel op exit. In de ruimte met de (swelling) vein: gebruik metal bar op plaster, pak het plaster. Gebruik metal bar op het brickwork, pak de baksteen. Gebruik metal bar op swelling. Gebruik baksteen op crowbar in de swelling en pak de crowbar voordat de robot verschijnt en loop vlug door de deur.

MEGA DRIVE

MR NUTZ

Mr Dennis uit Papen-Drive heeft ze allemaal op een rijtje, en dat wil hij weten ook. In een gulle bui doet hij er ook nog een Powertip bij, al is dat er eentje voor angsthazen: 'Blijf bij alle bazen die iets gooien in de hoek van het beeld staan, dan kun je bijna niet geraakt worden.'

Levelcodes
Level 1: MAGICS
Level 2: GOLDEN
Level 3: WINDOW
Level 4: CASPER
Level 5: PIZZAS

MEGA DRIVE

FATAL FURY

Beste Sander uit Nieuwerkerk aan den IJssel. Als je met **Geese** wilt spelen houd dan op de vierpuntsdruktoets (#*$@^#!, weer dat woord!) LINKS ingedrukt op het scherm waar je de playing mode selecteert.

Oneindige continues:
Heb je een partij verloren en het continue screen verschijnt, doe dan het volgende: houd OMHOOG ingedrukt en druk tegelijkertijd op A, B en C, laat de knoppen los en herhaal dit. Elke keer als je dit doet verhogen de credits zich.

Een ander einde:
Houd de throw knop ingedrukt nadat je Geese hebt verslagen voor een ander einde. Dit trucje werkt alleen als je Geese zonder continues hebt verslagen.



MEGA DRIVE

FLASHBACK

Rob uit IJmuiden stuurde een brief waarin hij vroeg of we nog plaats hadden voor zijn **levelcodes**. In principe wel Rob, al zijn de codes niet bepaald gloednieuw. Maar daar weten we wel wat op; we noemen het gewoon Gouwe Ouwe Codes en dan is er niets aan de hand.

Easy
Level 1: PIXEL
Level 2: BETSY
Level 3: PANCHO
Level 4: STUDIO
Level 5: TOHO
Level 6: AKANE
Level 7: INCBIN

Normal
Level 1: FALCON
Level 2: DATA
Level 3: MILORD
Level 4: QUICKY
Level 5: BIJOU
Level 6: BUBBLE
Level 7: CLIP

Hard
Level 1: CLIO
Level 2: ACRTC
Level 3: BLOB
Level 4: STUN
Level 5: MIMOLO
Level 6: HECTOR
Level 7: KALIMA

De laatste code: CYNGNUS. Als je alle vijanden wilt laten verdwijnen, tik dan het volgende in op het password screen: PIXEX

PC

INCA

Heel eerlijk zegt Thijs uit Valkenswaard bij zijn inzending dat hij deze tip heeft overgeschreven. Omdat wij wat goed te maken hebben met Thijs plaatsen we de tip toch! Maar volgende keer doe je het zelf weer, Thijs?
Wil je je juwelen terug krijgen en naar het verleden terug keren? Druk dan CRTL + ALT + SHFT in. Je wilt een heftige jump maken tijdens een ruimtevlucht en over planeten vliegen? Druk dan LSHFT + RSHFT + ESC in.
Wil je winnen tijdens de grondgevechten? Druk dan CTRL + ALT + VUURKNOP in.

PC

HEXEN [PC]

Rastaman B uit Delft gaf de codes voor de eerste bèta-versie van deze waardige opvolger van Heretic. Yes, we did enjoy, Rastaman.
BGOKEY: godmode
SGURNO: 100% health
BRAFFEL: goodies
MRAYMONDJUDY: sleutels
CRHINEHART: alle wapens
REVEAL: map
EBIESSMAN: verander in een varken
RJOHNSON: no clipping mode
SUMWALT: xy coördinaten
CSTIKA: kill alles en iedereen
BPELLETIER: level warp
KSCHILDER: sound debug
MWAGABAZA: run script
RRETTENMUND: ticker
Voor de duidelijkheid: omdat deze codes te vroeg zijn uitgelekt, bevat de 'echte' versie die je in de winkel kunt kopen andere codes (die vast ook te vroeg uitlekken, maar zo kun je wel aan de gang blijven. Wat heet, er is al een code uitgelekt voor de tweede bèta-versie, of was het de eerste gamma-versie? Maakt niet uit: tik tijdens het spelen CSTIKA en maak iedereen in één keer af).

NES

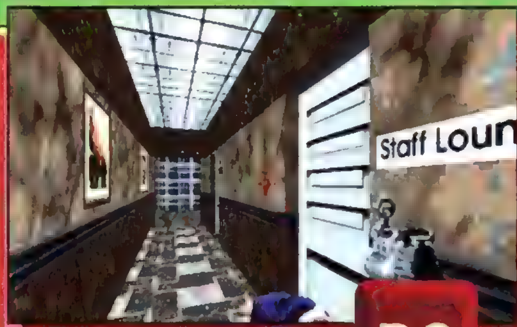
ROBOCOP

Alweer Jeroen uit Beuningen, die er deze keer zijn Nes bij heeft gepakt.
'Als je geen **continues** meer hebt en je wilt toch verder spelen, doe dan het volgende: als het Game Over scherm verschijnt, houd je A, B en SELECT ingedrukt. Druk daarna op START om het spel te vervolgen.

SNES MD

THE ADDAMS FAMILY

Heel veel **extra levens** heb je te danken aan Richard uit Leeuwarden.
Als je in de Hall of Stairs bent, ga dan helemaal naar beneden tot je niet meer verder kunt, ga dan naar links precies onder de trap staan en druk op omhoog. Je gaat een geheime deur binnen, deze deur brengt je naar Pugley's Den. Als je daar bent pak dan alles wat daar is en ga dan helemaal naar boven.
Ga vervolgens precies boven de deur onder je staan en druk dan op omhoog. Hierdoor kom je achter de trap terecht. Ga helemaal naar rechts en de allerlaatste kamer binnen, pak de schoen op en ga de kamer weer uit. Ga dan naar de deur die schuin boven je is, ga de kamer binnen en pak de vliegende pet, ga daarna de kamer weer uit. Ga heel snel naar de allerhoogste deur en ga naar binnen. Vlieg dan naar de hoogste deur en ga de kamer binnen. Je komt in een '1 Up Room' terecht en deze bevat heel veel levens.



PC

TEKWAR

Een goddelijke manier om de Tek-dealers te lijf te gaan: druk tijdens het spel op de Numlock toets. Op het scherm verschijnt het woord HOLY. Je bent **onkwetsbaar**.

SNES

TOTAL CARNAGE

Oneindig veel slachtpartijen worden mogelijk als je de aanwijzingen voor **Continues Unlimited** van Taco uit Leidschendam maar goed opvolgt.
Begin het spel met twee spelers. Ga de gehele weg af (zonder warps in te gaan) en laat een van de twee spelers gameover gaan voordat je bij het gedeelte ben waar Generaal Ahkoob je vertelt dat je zijn land uitmoet. Zodra de generaal tegen je begint te praten drukt de speler die game-over is, tegelijkertijd op START en SELECT. Je hoort een geluidje. De game-over speler heeft dan als het spel weer begint, oneindige continues.
Om de andere speler aan oneindige continues te helpen doe je het volgende: laat deze speler gameover gaan voordat Orcus verslagen is. Hierna krijg je het scorescherm en dan weer een praatje van Ahkoob. De speler die game-over is, moet ook weer tegelijkertijd op START en SELECT drukken om de oneindige continues te krijgen.



PC

THEME PARK

Beste Yves uit het Belgische Overijse, we wisten allang dat je als naam HORZA moet gebruiken en dan tijdens het spel op C (cheated) moet drukken om **geld** te krijgen en dat je wanneer je genoeg geld hebt op ENTER moet drukken, maar desondanks bedankt dat je er ons aan hebt helpen herinneren.



CHRONO TRIGGER

Je hebt echt vreselijk veel behoefte aan de **Black Stone**? Ga naar het tweede dorp op het drijvende eiland in 12000 B.C. M op de tafels liggen. Drie van die boeken kun je openen. Open ze in deze volgorde: Water, Lighting, Fire. Nadat je dit gedaan hebt, komt de assistent van de Guru of Knowledge naar je toe en geeft je de Black Stone. Dit kun je ook in andere dorpen proberen voor nog meer goodies.
Om **Ethers** te krijgen moet je het konijnachtige beest in de bergen verslaan in 600 AD bij Truce.
Full power voor ieder karakter. Druk op A, A, B, B, B, X, X, Y, Y tijdens het titelscherm.

MEGA DRIVE

GODS

Levelcodes van een anonieme inzender.
Level 2: NASHWAN
Level 3: COYOTE
Level 4: FOXX

Tip van de maand

PC

PHANTASMAGORIA

Een walkthrough maken van Phantasmagoria is niet zo moeilijk aangezien dat spel een heel handig ingebouwd tipsysteem heeft. Alleen voor het allerlaatste gedeelte van het spel krijg je geen tips. Tenminste... niet van Sierra, maar wel van Willem Hagen uit Kruiningen. Hij ging het gevecht aan met de demon en schreef met z'n laatste krachten een verslag van de strijd. Dat bloeddoordrenkte document ruilen wij graag voor een spel naar keuze. Fantastisch Willem (you lucky devil...).
Phantasmagoria, hoofdstuk zeven: Loop van de theaterzaal naar de kleedkamer. Neem het sneeuwpoppetje uit de zak. Ga dan naar de donkere kamer van Don. Don probeert je nu te vermoorden. Pak tijdens het gevecht de fles gootsteenontstopper en ren direct door de deur de gang op. Ga naar de geheime gang op de tweede verdieping en neem de lift naar beneden. Don probeert de lift omhoog te draaien, dus spring van de lift af zodra het kan.
Ga naar de volgende lift en terug naar beneden. Loop nu linksonder en dan rechtsonder over het beeldscherm. Je ziet een graf. Pak het kruis van het graf. Ga achter het beeld staan. Als Don komt, krijgt hij het beeld op zijn hoofd. Neem de lift naar boven en ga naar de donkere kamer. Neem het boek van de tafel. Nu krijgt Don je te pakken en je komt op de stoel met de bijl terecht in de theaterzaal.
Laat het sneeuwpoppetje aan Don zien om hem af te leiden en trek zodra het mogelijk is aan de hendel. De bijl splijt het hoofd van Don open in plaats van dat van jouw. Er verschijnt een demon. Ren onmiddellijk naar de geheime gang. Ga rechts naar boven en ga via de waterleidingspijp naar de overkant. Barricadeer de deur en ga naar het altaar. Leg het boek terug op het altaar. Neem de talisman van het lijk en leg die op het boek. Prik jezelf met de broche en laat het bloed op de talisman druppelen. Houd het kruis boven het boek en bingo, de hel wordt weer een beetje voller.

PC

EPIC PINBALL

Kort en krachtig, zo kun je de mededeling van Pinball Wizard Sjoerd uit Castricum wel omschrijven.
'Druk tijdens het optie menu op F1 voor **meer ballen**.'

MEGA DRIVE

GOLDEN AXE 3

Levelselect
Druk tijdens het eerste karakter select screen snel op: A, A, A, A, START, C, C, C, C, C, C.

GAME GEAR

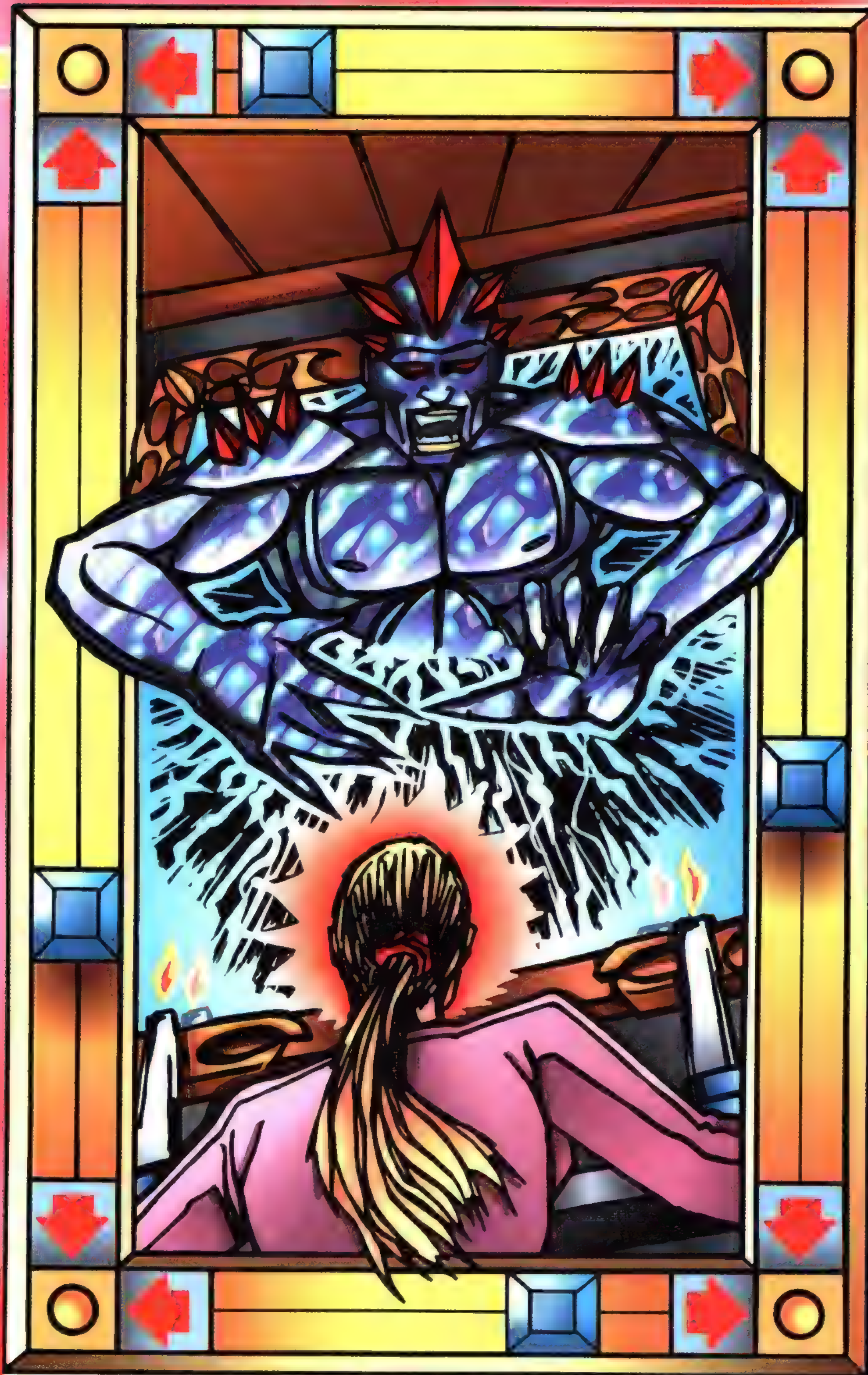
PRINCE OF PERSIA

Levelcodes
Level 2: EIKGDP
Level 3: ILLKGE
Level 4: LMJMIK
Level 5: HGFIDN
Level 6: IFGIDO
Level 7: MIMLGC
Level 8: KELIDU
Level 9: NFOKFF
Level 10: LCJHCP
Level 11: OEMJEB
Level 12: PEJKEA
Level 13: PDHJDV
Level 14: QDGJDV

MASTER SYSTEM

PREDATOR 2

Levelcodes
Level 2: SPOCGURD
Level 3: ROTADERP
Level 4: SEGATSOH
Level 5: NAGIRRAH
Level 6: LAICIFFO



MASTER SYSTEM

PRINCE OF PERSIA

Levelcodes
Level 2: GJKIEV
Level 3: GIHHGP
Level 4: LNHMHI
Level 5: HHKHCR

MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT

Sommige mensen kunnen er maar geen genoeg van krijgen om **Bloedcodes** te lezen.
Druk tijdens het codescherm op 2, 1, 2, OMHOOG, BENEDEN.

MEGA CD

CHUCK ROCK

Level codes
Level 2: GJFKFN
Level 3: PDPKKN
Level 4: JWNTXF
Level 5: TSFVNP

Internetadressen

OP HET WORLD WIDE WEB

http://happypuppy.com is een schatkist vol cheats, demo's en links naar homepages van gamesfabrikanten.
http://128.226.23.45.crpg.htm is een 'pagina' die geheel gewijd is aan computer RPG's.

OP USENET

Nieuwsgroepen om in de gaten te houden.
comp.sys.ibm.pc.games.rpg (Vragen en antwoorden over RPG spellen).
comp.sys.ibm.pc.games.adventure (Monkey Island, Master Lu).
comp.sys.ibm.pc.games.strategic (Vragen en antwoorden over strategie-spellen, tips en hints).
copm.sys.ibm.pc.games.action (Hexen, Fade to Black enz.).

Killer Instinct

Special Moves!

Verklaring

B=	Achter
F=	Voor
D=	Beneden
HCB=	Halve Cirkel naar Achter
HCF=	Halve Cirkel naar Voren
QCB=	Kwart Cirkel naar Achter
QCF=	Kwart Cirkel naar Voren
P=	Elke Punch
QP=	Snelle Punch
MP=	Middelharde Punch
FP=	Harde Punch
K=	Elke Trap
QK=	Snelle Trap
MK=	Middelharde Trap
FK=	Harde Trap
+ =	Tegelijkertijd
, =	Daarna

JAGO

Endokuken: HCF,P
Wind Kick: HCB,K
Tiger Fury: QCF,P
Laser Sword: HCB,FP
Danger Move 1: B,F,F,QP (dichtbij)
Danger Move 2: B,B,F,F,MP (ruime afstand)
Humiliation: HCB,MK
Ultra Combo: DF,D,DB+QK
Ultimate Combo: DF,D,DB+MP
Combo Breaker: Tiger Fury,FP



Met de Danger Move van Jago prik je iedereen lek.



Total humiliation! Oeps, auto op je pan.

TJ COMBO

Powerline: 2 sec. B,F+QP
Rollercoaster: 2 sec. B,F+MP
Cyclone: 2 sec. QP,QP
Spinning Fist: 2 sec. B,F+QP
Knee KO: 2 sec. B,F+K
Danger Move 1: HCF,FP
Danger Move 2: B,B,F,F,MP (dichtbij)
Humiliation: D,D,D,QP
Ultra Combo: B, 2 sec. F,B,FP
Ultimate Combo: D,DB,B+MK
Combo Breaker: Knee KO+FK

CHIEF THUNDER

Sammamish: HCB+P
Phoenix: QCF+K
Tomahawk: In de lucht- HCB+FP
Triplax: 2 sec. B,F+P
Reverse Triplax: 2 sec. F,B+MP
Danger Move 1: HCB,FK
Danger Move 2: QCF,FP (ruime afstand)
Humiliation: D,D,D,F+QK
Ultra Combo: B,F+QK
Ultimate Combo: DF,D,DB+MP
Combo Breaker: Sammamish+FP



De Danger Move van Thunder.

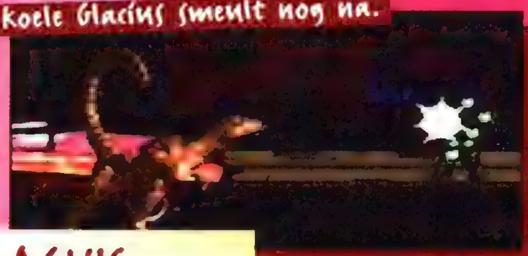


SABREWULF

Sabrespin: 2 sec. B,F+P
Sabrecut: 2 sec. B,F+MK
Sabrepounce: 2 sec. B,F+FK
Howl: HCB+FK
Flaming Bat: QCB+P
Sabreroll: 2 sec. B,F+QK
Danger Move 1: B,B,F+MP (dichtbij)
Danger Move 2: B,B,B+MK (dichtbij)
Humiliation: F,F,QP
Ultra Combo: F,B+QK
Ultimate Combo: QCF+FP
Combo Breaker: F,F+QP



Met Cinder's Danger Move zet je je tegenstander in vuur en vlam.



Danger door Riptor, koele Glacius smeult nog na.

CINDER

Trailblazer: 2 sec. B,F+P
Mirage: HCB+MP
Fireflash: F,D,QCF+K
Inferno: F,F+K
Heatfist: B,B+QP
Heatsink: QCB+MP
Dash: 2 sec. B,F+P
Danger Move 1: B,B,B,MP (ruime afstand)
Danger Move 2: HCF,QP
Danger Move 3: QCF,QK
Humiliation: B,B,B,B,FK
Ultra Combo: B,F,FP
Ultimate Combo: D,DB,B+MK
Combo Breaker: Fireflash+FK



Nog een dodelijke Danger Move van Cinder.

GLACIUS

Liquidize 1: HCF+QP
Liquidize 2: HCF+QK
Cold Shoulder: 2 sec. B,F+P
Ice Lance: F,D+QP
Shockwave: HCF+K
Floor Surf: HCB+FP
Danger Move 1: HCB,MK
Danger Move 2: HCF, MP
Danger Move 3: B,B,B,FK (ruime afstand)
Humiliation: F,F,B,QK
Ultra Combo: B,F+FP
Ultimate Combo: D,DB,B+QP
Combo Breaker: Cold Shoulder+FP



Tegenstanders worden geabsorbeerd door Glacius' Danger Move.


De snelle FireCat van Orchid in Geheim Level 1.

B. ORCHID

Lasaken: QCF+P
Flik Flak: 2 sec. B,F+K
Ichi: QCB+QP/MP
Fire Cat: 2 sec. B,F+P
Niguu Giri: HCB+FP
Danger Move 1: B,B,F,F,QP
Danger Move 2: D,F,B+QK,FK
Humiliation: HCB,FP
Ultra Combo: B,F+MP
Ultimate Combo: HCB,MK
Combo Breaker: Flik Flak+FK


Hoe Dangerous, Orchid's Buste Move.

Fulgore's Danger Move doet zijn hoofd in een killertank veranderen.

FULGORE

Plasmaslice: F,D,DF+P
Cyberdash: 2 sec. B,F+K
Laserstorm 1: D,DF,F+P
Laserstorm 2: B,B,D,DF,F+QP
Laserstorm 3: F,B,B,D,DF,F+QP
Eyelaser: DF,D,DB+FK
Reflect: D,DB,B+P
Plasmaport: B,D,DB+K (achter)/ P (voor tegenstander)
Danger Move 1: HCB,FP
Danger Move 2: HCF,FK
Danger Move 3: DF,FK
Humiliation: HCF,MK
Ultra Combo: F,D,DF+QP
Ultimate Combo: DF,D,DB+MP
Combo Breaker: Plasmaslice+FP



RIPTOR

Dragon Breath: DF,D,DB+FP
Flaming Venom: QCB+P
Jump Rake: 2 sec. B,F+K
Rampage: 2 sec. B,F+P
Tail Flip: DF,D,DB+P
Danger Move 1: B,B+MK
Danger Move 2: HCF+MP
Danger move 3: F,F,B+FK
Humiliation: D,D,F,F+FP
Ultra Combo: B,F+QK
Ultimate Combo: HCF+QP
Combo Breaker: Jump Rake+FK


Spinal's Danger Move laat weinig van z'n tegenstander over.


Eerst verliezen en dan ook nog eens een dansje moeten doen.

SPINAL

Power Devour: B,QP (ingedrukt houden- Schild omhoog, zelf schieten)
Searing Skull: QCF+P (na Power Devour)
Skeleport: D,D+P (voor tegenstander)/ D,D+K (achter tegenstander)
Soul Sword: 2 sec. B,F+MP
Bone Shaker: F,F+P
Danger Move 1: B,B,B,B+MK
Danger move 2: B,B,F+QK
Humiliation: HCF+FK
Ultra Combo: HCF+FK
Ultimate Combo: DF,D,DB+QP
Combo Breaker: D,D+MP


Humiliation Moves, dansen of je wilT of niet.

EYEDOL

Reflect: B,F+FP
Fireball: QCF+P
Horn Attack: B,F+QP
Horn Rage: F+FP (dichtbij)
Foot Stomp: B+MP (voor sterkere/ snellere bewegingen)
Combo Breaker: Reflect

Killer extra's

GEHEIM LEVEL

Speel VS. game. Kies beiden een vechter, druk niet op start. Druk allebei de vierpuntsdruktoets naar beneden en druk beiden op B. Je komt in de wolken terecht, maar pas op dat je niet van het platform valt.

SLOW MODE

Houd in de VS. mode de vierpuntsdruktoets naar links en de B,A,R knoppen ingedrukt.

UITSTEL VAN EXECUTIE/ SUPER-POWER

Wanneer je bijna dood bent en je tegenstander zijn Danger Move kan uitvoeren, druk dan zo snel mogelijk de vierpuntsdruktoets en de A,B,X,Y,L en R toetsen herhaaldelijk in.

TURBO MODE

Houd in de VS. mode alle knoppen in en stuur de D-pad naar links tot je een geluidje hoort.

EYEDOL CODE

Kies CINDER als speler in de VS. mode, houd de vierpuntsdruktoets links ingedrukt en druk vervolgens de L,R,X,B,Y en A toetsen in. Deze code blijft slechts één game actief.

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

Schrijf duidelijk! Gebruik je nieuwe telefoonnummer

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen.
Interesse?
Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 0183 - 634110; fax 0183 - 633533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop: MegaDrive + powerpad + joystick en menacer (+ 6 schietspellen) en 11 spellen (MK 1 en 2, Sonic 1, 2 en 3, Samurai Shodown, Street Fighter 2 SCE, Virtua Racing, Quackshot, Dick Tracy). Alles compleet met boekjes en handleiding. In 1 koop voor ƒ700,- (nieuw ƒ2000,-). Tel.03448-1663, Frank Grendel.

Te koop voor MegaDrive: Virtua Racing ƒ125,- en Tale Spin ƒ40,- met handleiding. Ook te ruil tegen honkbal of Ecco the Dolphin. Tel.023-5259440, Bloemendaal (NH).

Gevraagd voor 32X: Metalhead. Voor MegaDrive: Rambo 3. Tel.038-4225556, Erik (Zwolle).

Te koop: MegaDrive II, 3-knops controlpad, menacer + 6 spellen, Global Gladiators en Megagames 2 voor ƒ299,-. Ook heb ik spellen los te koop: Second Samurai ƒ39,95, Joe Montana '93 ƒ49,95, Fifa Int. Soccer ƒ85,-, Micromachines ƒ85,-, Mortal Kombat 2 ƒ95,-, Mortal Kombat 1 en 2 ƒ159,-, Ranger X ƒ85,-. Deze spellen wil ik evt. ruilen tegen andere spellen. Tel.04970-17172, Matthijs (zelf heb ik geen vervoer).

Te koop voor MegaDrive: Dick Tracy ƒ40,-, Sword of Vermillion ƒ65,-, Splatterhouse 2 ƒ50,-, NHL '93 ƒ40,-, NHL '95 ƒ99,-, Fifa '94 ƒ75,-. Tel.040-420474, Jeroen (Eindhoven).

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat 2 ƒ85,-, Rise of the Robots ƒ50,-, Street Fighter 2 SCE ƒ50,-, Streets of Rage 3 ƒ50,-, True Lies ƒ50,-, James Pond 3 ƒ25,-. De eerste koper krijgt gratis het spel Toki erbij. Tel.0180-512015, Joost.

Te koop: MegaDrive + Mega CD, 2 controllers en 13 spellen voor MegaDrive (o.a. Sonic 1 en 3, Sonic & Knuckles, Sonic Spinball, Micro Machines 2, Road Rash) + 5 spellen voor Mega CD (o.a. Sonic, Ecco). Alles met boekjes en handleidingen. Winkelwaarde ca. ƒ3300,-, prijs ƒ1200,-. Tel.020-6427626, Micha (na 17.00 uur).

Te koop: Master System + joystick + 8 spellen (o.a. Bubble Bobble, Wonderboy 2 en Asterix) en RF kast. Alles ook los te koop: computer + joystick + RF kast ƒ50,-, spellen ƒ20,- per stuk of twee voor ƒ30,-. Tel.076-5019957, Mark Dyson.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Art of Fighting of The Incredible Hulk. Allebei met doosje en handleiding. Prijs bespreekbaar. Tel.026-3818200, Hugo.

Te koop: Game Gear z.g.a.n. + 12 spellen (o.a. Sonic 2, Choplifter 3, Robocop vs. Terminator, Double Dragon etc.) + ac adapter en opbergtasje. Nog geen jaar oud. Nieuwprijs ca. ƒ675,-, vraagprijs ƒ375,-. Tel.0318-631548, Joost.

Te koop aangeboden: MegaDrive + 32X + 3 controllers + 10 spellen (o.a. Doom en Virtua Racing Deluxe (32X)). Tel.04493-2853.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Jurassic Park ƒ100,- of ruilen voor Sonic 2, Sonic & Knuckles, Eternal Champions of Beavis & Butt-head. Tel.0515-422426, Arjen (Sneek, Friesland). Na 16.00 uur.

Te koop: MegaDrive II met 15 spellen (o.a. Rock 'n Roll Racing, Maximum Carnage, Combat Cars, The Lost Vikings, Asterix, Moonwalker). Winkelwaarde ƒ1400,- voor ƒ600,-. 11/2 jaar oud. Tel.050-5412556, Groningen.

Te koop: Mega CD II + 7 spellen (o.a. Silpheed, Final Fight en Sonic CD). Ca. 1 jaar oud. Vaste prijs ƒ600,-. Tel.02990-42302, na 18.00 uur (liefst Purmerend en omstreken).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: mijn Turtles Tournament Fighters tegen jouw Mortal Kombat 1 of te koop voor ƒ50,-, Bubsy the Bobcat (alleen te koop) ƒ45,-, Spiderman vs. Kingpin (alleen te koop) ƒ35,-, Spiderman en Bubsy samen voor ƒ75,-. Alles nog in perfecte staat (met boekje). Tel.045-5219306, Bram (Hoensbroek).

Te koop: MegaDrive + 3 controlpads (1 6-button) + 7 spellen (o.a. Virtua Racing, Mortal Kombat 2, Street Fighter 2 SCE en Normy's Beach Babe-O-Rama) voor ƒ595,-. Tel.030-2949563, Raimond (Utrecht). Ik heb geen vervoer.

Te koop: MegaDrive met joystick, 6-button pad en een normale pad. Wordt aangeboden met 7 spellen incl. Sonic & Knuckles, Golden Axe en MK 2. Bij alles zit een handleiding. Alles voor ƒ400,-. Tel.076-5421870, Jerke.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Stargate tegen Dune 2, MK 2 of Lethal Enforcers 2 (incl. gun), mijn Micro Machines of Megagames 1 ruilen tegen SimCity, Shining Force, Flashback of Landstalker. Tel.038-3855680, Jan.

Te koop: MegaDrive II + 3 joypads (1 6-knops joypad) z.g.a.n. met doos + 13 spellen (o.a. MK 1 en 2, Fifa Soccer, Jungle Strike, Samurai Shodown, Aladdin, Flashback, Sonic 1 en 2). Vraagprijs ƒ500,-. Tel.070-3973553, Den Haag.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Streets of Rage 1 Bfr. 700, Streets of Rage 2 Bfr. 1200, Shinobi 3 Bfr. 1200, Aladdin Bfr. 1200, Eternal Champions Bfr. 1500, Jurassic Park Bfr. 1200, Samurai Shodown Bfr. 1300, Robinson Basketball Supreme Court Bfr. 100, Sonic 1 Bfr. 700, Zero Tolerance Bfr. 1200, Art of Fighting Bfr. 1200 of ruilen (evt. 2 van mij tegen 1 van jou) tegen Virtua Racing, Bloodshot, Urban Strike, Syndicate of andere toffe spellen. Tel.014/699489 Bert (België). Omg. Breda of eigen vervoer.

Te koop voor Game Gear: Lion King ƒ60,- + Mortal Kombat 1 ƒ50,-. Samen voor ƒ100,-. Tel.0495-496075, Joeri.

Te koop: MegaDrive met 13 spellen (Sonic 1 en 3, Sonic & Knuckles, Story of Thor, Streets of Rage 3, Brutal, Pugsy, Wonderboy 5 etc.). Incl. 1 6-button met auto-fire voor ƒ750,-. Tel.045-5422285, Cyril.

Te koop: MegaDrive met Japanse converter en 8-bit converter met 2 joysticks en 14 spellen. Prijs ƒ490,-. Tel.02153-16647.

Te koop: MegaDrive + CD II + 11 spellen voor de MD + 3 voor de CD II + joypad + joystick. Dit alles voor ƒ699,-. Tel.020-6934438, na 18.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Moonwalker, Jurassic Park 2, Wiz 'n Liz, Hook, Road Rash 2, NBA Jam, Kick Off 3, Tazmania, Fatal Fury voor jouw Streets of Rage 3, Sunset Riders, Street Racer, Sonic & Knuckles, Virtua Racing, Super Bomberman 2 of Beavis & Butt-head. Tel.010-5115440, na 16.00 uur.

Te koop: MegaDrive + Mega CD II + gewone controller + 6-button programmeerbare controller + alle aansluitkabels + Sonic 1, Castle of Illusion, Fatal Rewind (16-bit spellen), Fifa Soccer, Road Avenger, Tomcat Alley (CD spellen) voor ƒ500,-. Tel.020-6658811, Ramon.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Lion King ƒ100,-, Sonic 3 ƒ80,-, Theme Park ƒ110,-, Road Rash 3 ƒ100,-, Kick Off 3 ƒ80,-, Virtua Racing ƒ120,-. Bij koop van meerdere spellen, lagere prijs. Te ruil tegen een gelijkwaardig spel. Tel.0475-320263, Ruud.

Te koop: Saturn + Virtua Fighter + Daytona USA + 2 joysticks + demodisk Paper Dragoon + doos + boekjes voor ƒ950,-. Tel.0318-517733, Fabian (na 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive + Mega CD + 2 joypads + 2 6-knops joypads + aansluitsnoeren + 18 spellen (o.a. Fifa '95, NHL '95, Eternal Champions, Streets of Rage 2, PGA Tour 3 e.a.). Winkelwaarde ca. ƒ2000,-, nu ƒ750,-. Tel.01110-20511, Patrick.

Gevraagd voor Game Gear tegen redelijke prijs: Mortal Kombat 1 en eventueel 2 + handleiding. Tel.0517-342007, Tjisse (na 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive + CD, 2 joysticks, 10 spellen (Ecco, Sonic, Jaguar, Thunderhawk, Road Avenger (CD) + Altered Beast, Sonic 1 en 2, Hardball, Jurassic Park (16-bit) voor ƒ950,-. Tel.010-4716905, Michel de Heer (na 18.00 uur).

Te koop: half jaar oude MegaDrive II + 2 joypads en joystick, 3 gave spellen + handleiding en originele doos. Prijs ƒ200,-. Tel.0316-40673, Jeroen Roelofs (Zevenaar).

Te koop voor MegaDrive: Super Wrestle Mania, Power Monger, M.J.'s Moonwalker, Pit Fighter, Turtles Tournament Fighters. ƒ30,- per stuk of allemaal voor ƒ140,-. Tel.035-5262645.

powersales

Te ruil voor Game Gear: Sonic 1, Woody Pop en Devilish. Twee van deze voor jouw Robotnik, MK, Ren & Stimpy, Itchy & Scratchy, Lion King of Batman F. of 1 voor jouw Columns. Tel.0115-694001, P. v.d. Bosch.

Te koop: MegaDrive II + Mega CD II + 22 spellen (o.a. Mortal Kombat 2, Micro Machines 2, Fifa '95, Thunderhawk CD, Sonic CD e.v.a.) + 4 joypads (2 6-knops en 2 3-knops) + menacer light gun (+ 6 spellen) + demo CD. Alles voor ƒ1000,-. Tel.0174-629331, Naaldwijk.

Te koop: MegaDrive II met 10 spellen voor ƒ695,-. De spellen zijn ook los te koop: Terminator 2 ƒ30,-, Super Thunder Blade ƒ30,-, Super Kick Off ƒ30,-, Davis Cup ƒ30,-, Aladdin, SF 2 SCE en NBA Jam voor 50,- per stuk en Road Rash 3, Mortal Kombat 2 en Lion King voor ƒ100,- per stuk. Tel.0317-414220, Sanne (Wageningen).

Te koop: MegaDrive II + 3 joypads + 9 spellen (o.a. Robocop vs. the Terminator, MK 2, Aladdin). Winkelwaarde ƒ1310,-, voor ƒ1050,-. Ook te koop: 32X met het spel Virtua Racing Deluxe. Winkelwaarde ƒ460,- voor ƒ285,-. Alle documentatie is aanwezig. In 1 koop: winkelwaarde ƒ1770,-, voor ƒ1250,-. Tel.036-5333723, Almar.

Te koop: Master System met 11 spellen (o.a. Mortal Kombat en Sonic 2), geweer, joystick en joypad. Prijs n.o.t.k. Tel.0513-632348.

Te ruil voor MegaDrive: Arch Rivals Basketball, Gynaug, TMTH The Hyperstone Heist. Tegen: Asterix en Obelix, Tazmania, Tiny Toon of Clayfighter 1 of 2. Alle spellen inclusief doosje met beschrijving. Tel.045-5722461, Kevin (Heerlen).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Spiderman, Captain Planet, Atomic Runner en Jewel Master (ƒ25,- per stuk), Buck Rogers, Power Monger, Agassi Tennis, Risky Woods, The Faery Tale Adventure en Starflight (ƒ40,- per stuk). Enkele van deze spellen tegen: Road Rash 3, Fifa '95 of Peter Sampras '96. Tel.02520-19697, Hillegom.

Te koop: z.g.a.n. MegaDrive met 2 joypads en 13 spellen (o.a. Sonic 1 en 3, Sonic & Knuckles, Street Fighter 2, Ecco en Virtua Racing). Alles in doosje met boekje. Nieuwprijs ƒ1700,-, prijs ƒ600,-. Tel.072-5896673.

Te koop: MegaDrive + 2 controlpads, menacer (met 6 spellen), 5 spellen (Altered Beast, Strider, Wonderboy 3, NBA Jam, Terminator 2) en opbergcassette voor spellen. Vraagprijs ƒ450,-. Tel.0512-525746.

Te koop: MegaDrive (zeer weinig gebruikt) met 2 joypads en 3 spellen (Sonic, Aladdin, World Cup). Prijs ƒ330,-. Tel.010-4730974.

Te koop: MegaDrive met 9 spellen, 2 controlpads en Sega tijdschriften. Ik moet er echt vanaf. Daarom is de complete set te koop voor ƒ350,-. Tel.020-4825073, Eric (tussen 18.00 en 20.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: Outrun ƒ35,-, menacer + 6 in 1 + T2 arcade (incl. batterijen) ƒ40,-, James Bond 007, The Duel ƒ25,-, Zool ƒ35,-, Sunset Riders ƒ45,-, Nigel Mansell W.C. Racing ƒ50,-, Mortal Kombat 2 ƒ60,-, Double Dragon 3, arcade game ƒ30,-. Alles bij elkaar voor ƒ250,- i.p.v. ƒ320,-. Winkelwaarde ca. ƒ700,-. Alles compleet met boekjes en doosjes. Als je alles in een keer koopt krijg je er een joypad bij met slow-motion. Tel.0181-216517.

Te koop of evt. te ruil voor MegaDrive: Mortal Kombat 2, Road Rash 2, Tiny Toons, Sonic 1 en Fifa Soccer. Tel.0318-610240, Christiaan.

Te koop: MegaDrive II + 4 spellen(o.a. Sonic, MK 2, Asterix and the great rescue, Fifa Soccer). Alles in 1 koop voor ƒ325,-. Ook los te koop: Sonic ƒ50,-, Asterix ƒ75,-. Alles nog geen 2 jaar oud. Tel.0318-636800, Fabian (na 16.00 uur).

Te koop: Game Gear + 5 spellen en handleiding + Gear master + 2 8-bit spellen + Game Gear tas + handy plug voor ƒ350,-. Tel.030-6066968, Remko.

Gezocht voor MegaDrive: Primal Rage, Theme Park en Syndicate. Ik wil ze graag ruilen tegen mijn Streets of Rage 1 of 2, Home Alone, Golden Axe 1, Spiderman, Super Monaco GP 1, Battletank, Shadow of the Beast en ik heb nog een menacer met 6 spellen. Tel.035-6025156, Tim (na 16.00 uur). Ik ruil graag over de post.

Te koop voor MegaDrive: Addams Family ƒ20,-, Phantasy Star 3 ƒ25,-, Streets of Rage 2 en Street Fighter 2 SCE elk voor ƒ30,-, Sonic 2 ƒ35,-, Toejam & Earl 2 ƒ50,-, Boogerman en Sylvester & Tweety voor ƒ60,- per stuk, Road Rash 3 ƒ70,-. Ik ruil niet. Tel.0318-610240, Arianne.

Te koop/te ruil: MegaDrive + 1 joystick + 4 spellen (Sonic, Second Samurai, Megagames 1, California Games). Samen voor ƒ175,-. 4 spellen apart samen ƒ75,- of te ruil tegen Game Gear. Tel.0345-513612, na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + 1 joystick + 4 spellen. Z.g.a.n. voor ƒ225,-. Tel.0578-616574.

Te ruil voor MegaDrive: Virtua Racing met boekje en doosje + gaspedaal tegen Best of the Best, Samurai Showdown, Super Street Fighter 2. Tel.040-115667, Stefan (Eindhoven). Na 18.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: T2, Turtles Hyperstone, Rocket Knight, Gods, Chakan, Agassi Tennis, Boxing, Alisia Dragoon, Warpspeed, Fatal Rewind, Batman Returns (CD), Sol-Feace/Cobra Command (CD), Liefst voor: NBA Jam, Zombies, Night Trap (CD), Sewer Shark (CD), Snatcher (CD), Lotus 2 of ander leuk spel. Tel.05248-2038, Sigo (Drenthe). Alleen per post.

Te koop voor MegaDrive: Jurassic Park ƒ40,-, Eternal Champions ƒ50,-, Turtles: The Hyperstone Heist ƒ50,-, Mickey Mania ƒ45,-, Megagames 2 ƒ40,-, Sonic 1 ƒ40,-. Alles met doos en boekje z.g.a.n. Tel.0512-303314, Eelke (na 16.00 uur).

Te ruil voor MegaDrive: mijn Boogerman, NBA Jam TE, Paperboy, Desert Strike, Sega geweer + 7 schietspellen, Jurassic Park, Aladdin en Sonic 1 tegen jouw: Theme Park, Beavis and Butt-head, Virtua Racing, Chaos Engine, Urban Strike, Road Rash 2 of 3, Micro Machines 1 of 2. Alles in doosje met boekje. Tel.0251-657193, Jerke (Castricum).

Te koop: Master System II met 2 controlpads en 6 spellen (Sonic 1, Moonwalker, The Simpsons, Spiderman, Champions of Europa en Alex Kidd). Met handleiding voor ƒ200,-. Tel.030-6038309, Nieuwegein.

Te koop: MegaDrive II + Sega CD + 2 joysticks, spellen MegaDrive (Fifa Soccer '95, Streets of Rage 2, Sonic 1 en 3), spellen CD (Road Avenger, Final Fight, Sonic CD). Prijs ƒ850,-. Tel.038-3764780, Edwin.

Te koop voor Saturn: Victory Goal i.z.g.st. voor ƒ90,-. Tel.024-3563632, Marc (na 18.30 uur).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Urban Strike ƒ35,-, Jurassic Park ƒ25,-. Ook te ruil tegen: MK 1, Syndicate, Eternal Champions of andere leuke spellen. Met boekjes, doosjes en codes. Tel.024-6774202, Jeroen (na 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive II + Mega CD I met CDX + 32X en 3 joypads (1 6-knops) en de spellen: Quack Shot, Altered Beast, menacer + 6 spellen, Mortal Kombat 2 (32X), Virtua Racing (32X), Star Wars (32X), Rebel Assault (CD). Nieuwwaarde ca. ƒ1870,-, bij mij voor ƒ900,-. Tel.0184-416858.

Te koop voor Saturn: Virtual Hydlide. Ik wil het spel ruilen of verkopen omdat het een ongewenst cadeau was, wat niet geruild kon worden. Prijs ƒ99,- of ruilen tegen een tof Saturn spel. Tel.0545-274203, ma. t/m vr. tussen 17.00 en 18.30 uur.

Te koop: MegaDrive met 2 joypads en 20 spellen (o.a. Fifa '95, Rugby '95, NHL Hockey '94 en Virtua Racing) voor ƒ700,-. Tel.040-2524277, Fons.

powersales

Te koop gevraagd voor MegaDrive: Mortal Kombat 2. Mag niet meer kosten dan ƒ100,-. Tel.0546-851932, Nick (Almelo). Na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive II met 16 spellen (o.a. Sonic 1 en 2, Mortal Kombat, Lemmings en Aladdin), 2 3-button controlpads, een 6-button controlpad, een menacer (in originele verpakking), met scart-kabel). Alles in 1 koop voor ƒ750,-. Tevens te koop voor 32X: Mortal Kombat 2 ƒ95,-, Virtua Racing Deluxe ƒ75,-. Tel.010-4581152, Jeroen (na 18.00 uur). Geen ruil!

Te koop: MegaDrive 2 + joypad + Doom. Alles samen voor Bfr. 7600. Tel.09/3456845, België (na 18.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: Toejam & Earl ƒ30,-, Gaiares ƒ30,-, Quackshot ƒ20,-, Phantasy Star 3 ƒ50,-, Phantasy Star 4 ƒ80,-, Lemmings ƒ40,-, Landstalker ƒ60,-. Tel.0162-322133, 's Gravenmoer (NB). Tevens adres in Wageningen.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads, een powerpad en quick shot, 4 spellen, truc-boek en opbergkastje voor spellen voor ƒ225,-. Tevens spellen voor MegaDrive te koop: Urban Strike ƒ70,-, Rocket Knight Adventures ƒ70,-, Sonic Spinball ƒ60,-, Aladdin ƒ60,-, menacer + 6 spellen ƒ70,-. Tel.0343-481536.

NINTENDO

Te koop: NES + 2 joypads + zapper + 10 spellen (Mario, Duck Hunt, Pinball, Zelda 3, Snake's Revenge, Burai Fighter, Rescue, Star Wars, Defender of the Crown en Black Manta). Alles voor ƒ175,-. Tel.030-6564296.

Te koop: SNES + 6 spellen (Donkey Kong Country, Fatal Fury Special, SMW, Chaos Engine, GP 1 en Starwing) voor ƒ375,-. Tel.030-2522421.

Te koop: SNES + 2 controllers + Killer Instinct, Mortal Kombat 2 met tipboek, Donkey Kong Country, Zelda 3, F-Zero, Action Replay 2, Scope + 6 spellen in 1. Alles met doosje en boekjes. Samen ca. ƒ650,-. Tel.0315-329413, Martijn.

Te ruil voor SNES: o.a. Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Shadowrun en Super Ghouls 'n Ghosts. Liefst tegen Chrono Trigger, Final Fantasy 2, Breath of Fire of andere leuke spellen. Tel.020-6737890, Matthijs.

Te koop: SNES + 14 spellen (o.a. Kick Off 3, Eric Cantona, Soccer Shoot Out, Sensible Soccer, World Cup USA, Boxing Legends of the Ring, SimCity en Dragon The Bruce Lee Story. Verder krijg je er 3 joysticks en 1 converter bij. Vraagprijs ƒ800,-, nog geen 2 jaar oud. Tel.01880-30071.

Te koop voor Game Boy: NBA Jam TE, Kirby's Dreamland 2, Choplifter 3, NBA Jam, Zelda, Jelly Boy, Micro Machines, Warioland, Power Rangers, F1 Race + 4-player ad., Adventure Island 2. Spellen ƒ35,- per stuk. Booster boy met joystick, opbergruimte, 2 boxen ƒ45,-. Tel.052/446134, Sven (België).

Te koop: NES met 2 controllers, voor elk systeem geschikt (USA enz.) incl. de spellen Probotector, Championship Baseball, Superbowl, 260 in 1. Vraagprijs ƒ325,-. Tevens te koop: SNES met standaard controller + SN programpad, incl. Super Mario World, Turtles Tournament Fighters, Probotector, F-Zero, Wrestle Mania, Robocop 3, Battletoads. Vraagprijs ƒ550,-. Tel.030-6773167, Hans (na 18.00 uur).

Te koop: Game Boy + Tetris + toebehoren. Nieuw in originele verpakking. Prijs ƒ75,-. Tel.046-4494218, Martijn (Roosteren).

Gevraagd voor SNES: SimCity, Lemmings. Goede beloning. Tel.020-6811480, André.

Te koop voor SNES: Super Mario All Stars en Soccer Kid. Samen voor ƒ75,-. Tel.024-6421002, na 17.00 uur.

Te koop: SNES + 2 controllers + converter + 13 spellen (o.a. Stunt Race FX, The Incredible Hulk, Equinox). Alles samen voor ƒ700,-. Tel.02526-76108, Remco (na 16.00 uur).

Te koop/te ruil voor SNES: Road Runner ƒ50,-, Starwing ƒ70,-, Street Fighter 2 ƒ65,- z.g.a.n. of ruilen tegen andere SNES spellen (wel EU.). Tel.0595-433074, Bjorn (Uithuizen).

Te koop voor SNES: Chaos Engine ƒ60,-, Chessmaster ƒ45,-, Young Merlin ƒ60,-, Bart's Nightmare ƒ50,-, Mechwarrior ƒ60,-, Troy Aikman NFL Football ƒ60,-, Sensible Soccer ƒ50,-, Mortal Kombat 1 ƒ60,-, SNES scope + 6 spellen ƒ50,-, World Cup '94 ƒ45,-. Alle spellen incl. doosjes en boekjes. Tevens te koop: NES + 26 spellen. Prijs n.o.t.k. Spellen los ƒ25,- per stuk (alle spellen incl. doosjes en boekjes). Veel aansprekende titels zoals Mario, Zelda enz. Tel.0180-423281, Jeroen (ik heb geen vervoer).

Te koop: SNES met 15 spellen + pro action replay + 2 joysticks voor ƒ800,- of ruilen tegen een CD-i met 2 of meer spellen. Tel.0252-544588.

Te koop: SNES met spellen (Donkey Kong Country, NBA Jam Tournament Edition, Mario Kart, Street Fighter 2, Best of the Best, Super Smash TV, Super Soccer, Supertennis. Winkelwaarde bijna ƒ1000,-. Te koop aangeboden voor ƒ725,- + ƒ25,- korting als je binnen een maand belt. Tel.03405-63208, Nils of Arthur.

Te koop voor SNES: Asterix met het originele boekje en doosje (met de doos heb je gratis toegang tot het Asterix park). Winkelwaarde ƒ149,-, vraagprijs ƒ89,95. Tel.013-348984.

Te ruil voor SNES: mijn Mortal Kombat + Art of Fighting met boekjes tegen jouw Best of the Best Championship Karate. Tel.0228-583340, Joey.

Te koop: Game Boy met bodyguard, licht, vergrootglas, game link kabel, oplaadbare accu en de spellen Tetris, Hook, Navy Seals en Terminator 2. Prijs ƒ85,-. Ook te koop voor SNES: het spel NBA Jam TE voor ƒ85,-. Tel.010-4297424, Rotterdam.

Te ruil voor SNES: Young Merlin, Lemmings en Pole Position 1 ruilen tegen andere SNES spellen. Voor de Game Boy Zelda en Warioland ruilen tegen Donkey Kong of andere leuke spellen. Tel.0345-573371, Marcel (na 17.00 uur).

Te ruil voor SNES: mijn SimCity of Mario World tegen jouw Theme Park of Power Drive. Tel.020-6659702, Henk.

Te koop: Game Boy + koffer + 6 spellen (o.a. Mortal Kombat 2, Kirby's Pinball Land en SML 2). Prijs ƒ350,-. Tel.038-4659181, Marlon (Zwolle).

Te koop voor SNES: Pilotwings ƒ20,-, Krusty's Super Fun House ƒ20,-, F-Zero ƒ25,-, Nigel Mansell ƒ30,-, Flashback ƒ35,-, Street Fighter 2 ƒ35,-. Alles bij elkaar voor ƒ140,-. Tel.045-5318958.

Te koop: SNES + 20 spellen + 1 super joypad en super joystick + Primal Rage, MK 2, Stunt Race FX, Mario Paint + pro action replay 2 + Super Game Boy. Ook te koop: NES + 53 spellen + 2 gewone joypads en 2 draadloze. Ook te koop: Game Boy + 3 spellen. Over de prijs kan gepraat worden. Tel.013-5438411, Jimi.

Te koop: SNES + converter + 15 spellen (MK 2, Street Fighter 2 Turbo, NBA Jam, Aero the Acrobat 2, Top Gear 2, Rock 'n Roll Racing, Street Racer, Kick Off 3, Intern. Superstar Soccer, Super Bomberman 2, Lion King, Mickey Mania, Ren & Stimpy, Super Metroid 3, Jurassic Park. Vraagprijs ƒ775,-. Spellen niet los te koop. Tel.0297-323367, Aalsmeer.

Te koop voor SNES: Tazmania ƒ50,-, Magic Sword ƒ40,-, Daffy Duck ƒ40,-, Eek the Cat ƒ30,-, Battle Toads ƒ40,-, Super Star Wars (USA) ƒ50,-, James Bond Jr. (USA) ƒ50,-, Mortal Kombat 1 ƒ40,-, Terminator 2 ƒ40,-. Tel.010-4585835, omg. Rotterdam (geen vervoer).

Te koop: SNES met 2 joypads en aansl.mat. plus de scope (met 6 spellen in 1), Mario All Stars, Parodius, Act Raiser 2, Bubsy en Super Mario World en nog een converter voor ƒ549,-. Tel.02260-17902, Peter-Paul.

Te koop: omgebouwde NES + 18 spellen (Mario 1 t/m 3, Turtles 1, 2 en 3 (USA), Zelda 1), 2 controllers, game genie. Prijs ƒ450,-, losse spellen ƒ25,- per stuk. Tel.0182-523134, Pim v.d. Berg (Gouda).

Te koop: SNES met 2 joypads, Super Game Boy en 7 spellen (F1 Pole Position 2, SMW, DKC, MK 2, NBA Jam TE, Street Racer, Killer Instinct). Alles in 1 koop voor ƒ1050,-. Tel.0229-551806, Jorrit (omg. Hoorn). Geen vervoer.

Te koop/te ruil voor Game Boy: Wizzards & Warriors, Robocop vs. The Terminator, Star Trek + doosje en boekje, Alien 3 + doosje en boekje, MacDonaldland voor ƒ30,- per stuk. Te koop voor SNES: Yoshi's Safari (USA) met doosje/boekje ƒ40,-, James Bond Jr. (USA) met doosje/boekje ƒ40,-, Jurassic Park ƒ40,-, Space Ace met doosje/boekje ƒ60,-, converter voor USA spellen ƒ30,-. Tel.036-5334618.

Te koop: SNES met Mickey Mania en 2 joysticks voor ƒ150,-. Andere spellen zijn te koop voor prijzen tussen de ƒ20,- en ƒ80,-. Tel.071-5176318.

Te koop: SNES met 2 joysticks. Compleet in doos + het spel Mortal Kombat 2 met boekje in doosje + een lijst met alle moves voor ƒ200,-. Tel.023-5383737, Velserbroek.

Te koop: SNES met SNES joypad en 2 SN propads. Inclusief 7 spellen (Donkey Kong Country, Lemmings 2, Stunt Race FX, Megaman X, Super Mario All Stars, Bubsy the Bobcat en ESPN Baseball). Alles compleet in doos met handleiding. In 1 koop voor ƒ499,-. Tel.0168-463611.

Te koop voor SNES: Donkey Kong Country ƒ100,-, Stunt Race FX ƒ80,-, Super Mario All Stars ƒ35,-, Micro Machines ƒ60,-, Maximum Carnage ƒ50,-, Mario is Missing ƒ25,-, Plok ƒ20,-, Starwing ƒ45,-, Mortal Kombat ƒ35,-, Sparkster ƒ60,-, NBA All Star Challenge ƒ20,-, Mario Paint ƒ40,-, Fatal Fury (zonder doos) ƒ20,-, Lost Vikings ƒ45,-, converter ƒ10,-. Alles in 1 koop voor ƒ625,- + SNES + Super Mario Wrold, of zonder SNES ƒ525.-. Tel.040-2428150, Timo Bootsman.

Te koop: NES + 2 controllers + 7 spellen (Ducktales, SMB 2, Felix the Cat, Addams Family, Adventures in the Magic Kingdom, Gremlins 2, Blue Shadow) voor ƒ200,-. Tel.0162-316404, Joost (na 16.00 uur).

Te koop: SNES (pal) in doos met handleiding, joypad + turbo joypad, super scope incl. 6 in 1 spellen. Verder: F-Zero, Super Smash TV, Sim-City, Zelda, Mortal Kombat, Super Mario All Stars en Super Bomberman. Alles in doos + Ned. handleiding. Alles in 1 koop voor ƒ850,- (winkelwaarde ƒ1300,-). Tel.078-164524, na 16.00 uur.

Te koop/te ruil voor SNES: Megaman X. Prijs in overleg of ruilen tegen Mortal Kombat 2. Tel.024-6420058, Bart. Ik heb vervoer in omgeving Nijmegen.

Te koop voor SNES: MK 2 ƒ100,-, SF 2 Turbo ƒ100,-, Secret of Mana ƒ95,-, Zelda ƒ70,-, SMW ƒ50,- of alles samen voor ƒ390,-. Over de prijs kan worden onderhandeld. Evt. ruilen tegen SSF 2 (Turbo), Urban Strike, Samurai Shodown. Tel.0598-390583, Earl (Sappemeer, Groningen). Na 18.00 uur, geen vervoer.

Te koop voor SNES: CWC Soccer ƒ65,-, Lord of the Rings (USA) ƒ90,-, The Combatribes (Jap.) ƒ50,-, Ranma 1/2 ƒ75,-, Prime Goal (Jap.) ƒ75,-, Super Goal 2 (USA) ƒ85,-, Peace Keepers (USA) ƒ90,-, Brawl Brother (USA) ƒ50,-, Young Merlin ƒ60,-, Mega Man X (USA) ƒ65,-, Art of Fighting (USA) ƒ65,- of ruilen tegen Dragon Ball Z 2 of 3, Killer Instinct of International Superstar Soccer. Tel.079-3423213.

Te koop voor SNES: 9 spellen (Startrek SFA, Eek the Cat, King of the Monsters, George Foreman KO Boxing, Spiderman and the X-men, Super Adventure Island, Clayfighter 1, F-Zero en Mario is Missing) voor ƒ50,- per stuk. Alles bij elkaar voor ƒ425,-. Tel.043-6041866.

Te koop voor NES: Bart Simpson vs. the Space Mutants, Double Dragon 1, Star Wars. Alle drie voor ƒ70,-, los voor ƒ25,- per spel. Compleet met doosje en boekje. Tel.045-5217802, Nicky.

Te koop: SNES + 2 joypads + scope (incl. 6 spellen in 1) en 13 spellen (o.a. NBA Jam, Mario Kart, Starwing, NHL '95, T2 Arcade Game). Alles in goede staat met doosjes en handleidingen etc. Alles in 1 koop voor ƒ650,-. Tel.0545-474329, Eibergen.

Te koop voor SNES: Super Mario All Stars ƒ89,-, Starwing ƒ50,-, Mystical Ninja ƒ75,-, Street Fighter ƒ50,-, Super Tennis ƒ60,-, Super Soccer ƒ60,-. In 1 koop voor ƒ350,-. Te koop voor Game Boy: Spanky's Quest ƒ27,50, Tail Gator ƒ29,50, Go!Go! Tank ƒ25,-, King of the Zoo ƒ27,50, Super Kick Off ƒ35,-, Double Dribble 5 on 5 ƒ35,-, Robocop 2 ƒ40,-, 14 in 1 ƒ150,-, Castlevania 2 ƒ45,-, Gremlins 2 ƒ60,-. In 1 koop voor ƒ350,-. Evt. ook SNES te koop + 2 joypads, converter en 6 spellen voor ƒ750,-. Alles wat hierboven staat in 1 koop voor ƒ1000,-. Ik verstuur alleen onder rembours. Tel.075-6179272, na 18.00 uur.

Te koop voor SNES: Lemmings ƒ55,-, NHL Hockey ƒ75,- en Pilotwings ƒ40,-. Of ruilen voor: MK 2, SF, Aladdin, Mickey Mania of andere toffe spellen. Te ruil: Street Racer voor DKC, NBA Jam 1 of 2 of de Lion King. Tel.0318-514411, geen vervoer.

Te koop: SNES met de spellen Flashback, Lost Vikings, Zombies, Chess Master (met converter), Mario All Stars, Wolverine Adamantium Rage, Pilotwings. Alles in originele verpakking. Vraagprijs ƒ500,-. Tel.02260-15576, Daan (na 16.00 uur). Zelf komen ophalen in Noord-Scharwoude (in de buurt van Alkmaar).

Te koop voor SNES: Donkey Kong Country ƒ125,- (nieuw), Super Mario All Stars ƒ100,- (nieuw), Stunt Race FX ƒ100,- (nieuw), Mortal Kombat 2 ƒ100,- (nieuw), NBA Jam TE ƒ100,- (nieuw), Street Fighter 2 Turbo ƒ100,-, Turtles Tournament Fighters ƒ75,-, Zelda 3 ƒ65,-, Starwing ƒ65,-, Mortal Kombat 1 ƒ ƒ65,-, Terminator 2: the arcade game ƒ65,-, Super Castlevania 4 ƒ65,-. Te koop voor Amerikaanse NES: Battleclash ƒ45,-, Bazooka ƒ35,-. Al deze spellen zijn zo goed als nieuw en compleet met boekjes en doosjes. Tel.024-3973009, Groesbeek.

Te koop: SNES, z.g.a.n. met 2 controllers, 7 spellen, opbergbak en alle boekjes en kabels voor ƒ450,-. Tel.04644-94207, Limburg.

Te koop: NES, 2 joysticks, zapper, 1 turbo joystick, 13 spellen (o.a. SMB 1, 2 en 3, Megaman 4, Double Dragon 3, Ducktales, Gremlins 2 en veel meer), game genie + codeboek. Bijna alles met boekje en originele verpakking + opbergdoos voor ƒ400,-. Tel.015-3696299.

Te koop: NES + 2 controllers + luxe joystick + opbergdoos + schoonmaakset. Inclusief 8 spellen (Super Mario 2, Batman, Tale Spin, Burai Fighter, Spy vs. Spy, Solar Jetman, Blaster Master, Rescue). In nieuwstaat, in originele verpakkingen en Ned. handleiding. Vraagprijs ƒ225,-. Tel.035-6911570, omg. Hilversum (na 18.00 uur).

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 2 ƒ100,-, Earthworm Jim ƒ100,-, Lawnmowerman ƒ50,-, Super Mario World ƒ30,-, Alien 3 ƒ30,-. Alles bij elkaar voor ƒ300,-. Tel.024-6777002, Tim (Beuningen).

Te koop: SNES + 2 joypads + 4 in 1 (tennis, Smash TV, Gradius 3 en Super Mario) + Mortal Kombat en een converter. Tel.0486-411754.

Te koop: Game Boy + adapter + game light + opbergkoffer + 8 tijdschriften + batterijen + oordopjes + 12 spellen (o.a. Jurassic Park, Crash Dummies, Raging Fighter, Desert Strike, Zelda enz.). Incl. boekjes en doosjes, 11/2 jaar oud. Winkelwaarde ƒ835,-. Te koop voor ƒ319,-. Tel.0412-645204, Oss.

Te ruil gevraagd voor SNES: Dragon Ball Z 1, 2 en 3, Ranma 1/2 of 1/22. Deze spellen ruil ik tegen: Prince of Persia, Dead Dance (Jap.), Lost Vikings, MK 2, Chuck Rock, NBA Jam, Skyblazer (zonder hoesje), Lemmings (zonder hoesje), Yardion (USA) en Killer Instinct. En Primal Rage ruil ik tegen MK 3. Tel.030-2732415, Ivan (na 17.00 uur).

Te koop: NES + 2 controlpads en 263 spellen inclusief handleiding voor ƒ200,-. Tel.0521-511934.

Te koop: SNES + 2 controllers en 7 leuke spellen (o.a. MK 2, Starwing en Mario All Stars). Alles z.g.a.n. met doos en boekjes. Prijs ƒ475,-. Tel.020-6790455, Marten.

Te ruil voor SNES: Mickey Mania, Kick Off, TKO en Runsaber tegen jouw Earthworm Jim 1 of 2. Evt. 2 spellen van mij tegen 1 van jou. Tel.0318-523480, Ernst (ik heb geen vervoer).

Te koop: SNES + koffer + 2 joypads + 10 spellen (Super Mario World, Tazmania, Street Fighter 2 Turbo, Super Mario Kart, Art of Fighting, F1 Pole Position 2, Street Racer, Out to Lunch, Pop 'n Twinbee en een Super Game Boy voor ƒ850,-. Tel.073-5114466.

Te koop/te ruil voor SNES: Blazing Skies ƒ40,-, Crash Dummies ƒ35,-, Super Battletank 2 ƒ40,-, Mortal Kombat 2 ƒ90,-. Alles samen voor ƒ195,- of ruilen tegen Mortal Kombat 3. Tel.045-5243001, Robin (Nuth, Limburg). Na 16.00 uur.

Te koop voor SNES: Lemmings ƒ40,-, F-Zero ƒ40,-, Super Mario World ƒ40,-, de scope + toebehoren ƒ40,-, Tazmania ƒ30,-. Bij alle spellen een handleiding. Tel.0546-827419, Chris.

Te koop voor SNES: Unirally, Street Racer, Battletoads, Flashback, Super Punch Out, The Simpsons, Castlevania 4, Total Carnage, Tiny Toons, Wild and Wacky Sports, Terminator 2, World Heroes, SimCity en meer. Alles is met doosje en handleiding. Tel.070-3979295, tijdens schooldagen na 16.00 uur.

Te ruil voor SNES: Super Star Wars en Zombies. Allebei graag ruilen tegen NBA Tournament Edition, Addams Family Values of International Superstar Soccer. Tel.0573-491358, Bas (na 17.00 uur).

Te koop: SNES, 2 controllers + 6 spellen (o.a. Goal, Star Trek, T.N.G. en Royal Rumble) voor maar ƒ575,-. Tel.070-3862765, Laurens.

BENELUX COMPUTER '96

KIJKEN, SPELEN, KOPEN EN PROFITEREN VOOR HET HELE GEZIN EN DE ZAKELIJKE GEBRUIKER!

- COMPUTERS
- PC
- ATARI
- AMIGA
- MIDI
- LASER GAMES
- DEMONSTRATIE INTERNET

- VIDEO GAMES
- SEGA
- NEOGEO
- NINTENDO
- ATARI LYNX
- SONY PLAYSTATION

"JA! WIN EEN SUPERWARE PENTIUM PC!"

• Vrijdag 13.00-22.00 uur • Zaterdag/Zondag 10.00-17.00 uur •

26-27-28 JANUARI 1996
BEURSGEBOUW EINDHOVEN

• Altijd de meest recente aanbiedingen en de spectaculairste koopjes in eigen omgeving! •



Philips CD-i

SUPERWARE®
PERSONAL I.T. MARKETING
A VISION TO SUCCESS!



SEGA

PC DISCOUNT
Dè Computer-koopjesbeurs

BEURSKALENDER

16	December	DOLFINARIUM • Harderwijk
17	December	Stadssporthal • Tilburg
23	December	Evenementenhal Margriet • Schiedam
6	Januari 96	Sporthal Groenendaal • Heemstede
13	Januari	Evenementencomplex 't Ven • Venlo
20	Januari	Groenoordhallen • Leiden
26-27-28	Januari	BENELUX COMPUTER '96 Beursgebouw • Eindhoven
3	Februari	Zeelandhallen • Goes

Open van 10.00 uur tot 16.00 uur!

REDUKTIEBON! VOORDEEL HFL 5,- !

Inleveren aan de kassa!

• BENELUX COMPUTER '96 / PC DISCOUNT •
• DEZE BON IS GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN! •

Naam & Voorletters: ....

Adres: .... Nr: .....

Postcode & Plaats: ....

Prijzenvestival! Dagprijs: Philips CD-i speler twv Hfl 1000!
Hoofdprijs: SuperWare Pentium PC twv Hfl 2500!

AANGEBODEN DOOR: POWER UNLIMITED

INTEREXPO & MEDIA-HOLLAND
(Info: 070-3588929)

powersales

Te koop: SNES met 2 controllers, converter en 13 spellen (o.a. NHL 95, Mario Kart, Mario World, Superstar Soccer, Smash Tennis). Prijs ƒ550,-. Tel.078-6170354, Johan.

Te koop: NES met 1 joypad en 16 spellen (o.a. SMB 3, Castlevania 1 en 2, Probotector 2, Bart Simpson vs. The World, Double Dragon 2). Vraagprijs ƒ375,-. Spellen niet apart te koop. Tel.020-6452790, na 17.00 uur.

Te koop voor Game Boy: Paperboy 2, Pacman, Jurassic Park, de Smurfen, Terminator 2, Double Dragon, handyboy. Tel.026-4742105, Tom (omg. Arnhem).

Te koop/te ruil voor SNES: Spiderman and the X-men voor ƒ50,- of ruilen tegen Mario Kart, X-men, True Lies of een ander gaaf spel. Het spel is incl. adapter. Mario Kart is tevens gezocht voor max. ƒ40,-. Tel.046-4854059, Ralf (na 14.00 uur).

Te ruil voor SNES: Mortal Kombat 2 (geheel compleet) tegen Super Street Fighter 2. Tevens te ruil/te koop: scope met 6 in 1 spel voor ƒ35,- (geheel compleet) of ruilen tegen Rock and Roll Racing of Earthworm Jim 1 of 2. Te ruil: Tiny Toon Buster Busts Loos (geheel compleet) tegen Earthworm Jim 1 of 2 of Street Fighter 2 Turbo. Tel.0341-421215.

Te koop: SNES met Street Fighter 2, Mortal Kombat, Super Marioland, Super Mario All Stars, Starwing, Super Scope 6 met 6 spellen, Yoshi's Safari (voor scope), 2 controllers, av kanaal switcher, scart aansluiting. Ook alles los te koop. Prijs nader overeen te komen. Tel.035-5413551.

Te koop: SNES met Lemmings en Mario is Missing + scope met 6 spellen en batterijen. Alles met handleiding en doosjes (handleiding Mario is Missing ontbreekt). Prijs ƒ325,-. Tel.0297-582589, Dirk Kuiper.

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen (o.a. Killer Instinct, DKC, SSF 2) + opbergdoos voor ƒ450,-. Tel.035-6023653, Wouter.

Te koop voor SNES: Vortex ƒ75,-, Starwing ƒ50,-. Ruilen ook mogelijk. Tel.078-6411014.

Te koop: SNES met 3 spellen (Donkey Kong Country, Goofttroop, Super Mario World). Alles met doos en boekje. Alleen Super Mario World zonder boekje. Tel.0118-431272, Sander (na 16.00 uur).

Te ruil voor SNES: mijn Micro Machines, controlpad en een aansluitkabel voor op de boxen. Ruilen tegen Earthworm Jim of Theme Park. Tel.020-6751620.

Te koop: NES + 2 controllers, zapper, 3 spellen (Mario 1 en 3 en Duckhunt) voor ƒ125,-. Tel.0164-251041.

Te koop: NES + 4 spellen (A Boy and his Blob, Bayou Billy, Bart vs. Spacemutants, Adventures in the Magic Kingdom), 2 controllers waarvan 1 turbo. Prijs ƒ150,-. Tel.0591-315193, Martijn (Klazienaveen, Drenthe).

Te koop voor Game Boy: Pro Action Replay voor ƒ50,- excl. verzendkosten. Tel.050-5271618, Kim Chee (Groningen).

Te koop: SNES met 2 controllers, audio/video kabel etc., Mario Kart, Donkey Kong Country, Mario World, Super Scope + 6 spellen, Starwing en Plok. Alles 100% compleet en in perfecte staat. Tel.035-6022149.

Te koop/te ruil voor SNES: Street Fighter 2 ƒ55,-, Super Scope 6 in 1 ƒ30,-, Turtles Tournament Fighters ƒ30,-. Tel.035-5262875, Huizen.

Gevraagd: SNES + 3 of meer spellen + het liefst een Super Game Boy voor een zacht prijsje. Tel.0478-588600, omg. Venray.

Te koop/te ruil voor SNES: SF 2 Turbo voor ƒ45,- (prijs is bespreekbaar) of ruilen tegen tof spel. Tevens te koop voor Game Boy: 7 spellen (Robocop*, T2, NBA All Star Challenge*, Gremlins 2*, Megaman 2*, Castlevania Adventure*, Burai Fighter) (* = met instructieboekje). Per stuk ƒ25,- of 3 GB-spellen ruilen tegen 1 SNES spel. Bij aankoop van 4 GB-spellen gratis opbergkoffer. Tel.024-3445448, Paolo (Nijmegen).

Te koop: SNES met 2 controllers, aansluitingen, doos en gratis tv voor ƒ125,-, Mario World ƒ35,-, Mario All Stars ƒ75,-, MK 2 ƒ40,-, Sunsetriders ƒ45,-. Allemaal met handleiding en doosje (alleen Mario World geen doosje). Tel.0348-410853, Erwin (Woerden). Na 16.30 uur (in het weekend eerder).

Te koop voor SNES: World League Basketball, Kick Off 3, Choplifter 3, Wrestle Mania, Soccer Shoot Out, Dino Dini's Soccer, Pirates of Dark Water. Alle spellen bij elkaar voor ƒ170,- of per stuk ƒ30,-. Bij aankoop van alle spellen gratis scope. Tel.0299-674053, William.

Te koop: Game Boy + 5 spellen (Mortal Kombat, Turtles 3, Super Marioland 2, Hook en Tetris) + game light + opbergtas + video link kabel en oordopjes. Alles is in goede stat en is compleet met handleiding en verpakking. Prijs ƒ199,-. Tel.0251-235378.

Te koop NES spellen voor ƒ10,- per stuk. Titels: Blue Shadow, Digger, Metroid). En voor ƒ30,-: Mario 1 + Duckhunt + geweer, game genie + codeboek). Tel.043-255881, Marc Kuipers (Maastricht).

P C

Te koop: Adlib geluidskaart incl. 2 boxen. Vraagprijs ƒ35,-. Ook spellen te ruil zoals Dune 2, Civilization, EK '92, Striker, 4D Boxing, Rad van Fortuin enz. Ruilen tegen andere 286-spellen. Tel.0575-511195, Peter Langenkamp (Zutphen). Na 15.30 uur.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Hellcab, Rise of the Robots, Myst + walkthrough boek, Microcosm, Corridor 7 enz. Op 3,5 inch heb ik Raptor, MK 2 lba enz. Ik zoek Full Throttle, Lost Eden, MK 3, 11th hour enz. Tel.035-6210843, Gregor.

Te koop: CD Speed, programma om je CD-ROM 6x te versnellen. Nieuw met Ned. handleiding en doosje. Winkelprijs ƒ90,-, vraagprijs ƒ60,-. Tel.038-3867370.

PC-gebruiker zoekt betrouwbare pc-kontakten. Bel voor lijst (alles origineel): 0595-304844, Kattey.

Te koop: PC AT 286, 1 Mb Ram geheugen, 512 Kb VGA-kaart, 42 Mb harde schijf, 3,5' 1.44 Mb diskdrive, VGA zw/w mon. + games en andere prog. voor ƒ495,-. Tel.0523-676208.

Ik heb: Lemmings 3D, Doom 1 en 2, Desert Strike, Quarantine, Little Big Adventure, B-7, Theme Park en nog veel meer. Deze wil ik alleen ruilen tegn jouw: Urban Strike, Jungle Strike, Jazz Jack Rabbit alle levels of Klik & Play. Geen andere spellen. Tel.076-5217409, Yannick (na 16.00 uur).

Wie heeft voor mij de spellen MK 1, Larry 6 en Rise of the Robots. In ruil krijg je: MK 2, Larry 1, 3 of 5, Doom 1 of 2, Police Quest 1 of 3. Tel.046-4522333, Bart.

Te koop op CD-ROM: Rebel Assault ƒ30,-, Mega Race ƒ30,-, SuperSki Pro met doos en boekjes ƒ40,-, Dragons Liar ƒ30,- en nog een paar andere titels. Tel.0186-614044, Arnaud.

Te ruil/te koop gevraagd: Day of the Tentacle, Kings Quest 7, Goblins 3, Inca 2, Indiana Jones 3, Hero Quest 3 en andere leuke spellen. Te ruil: Indiana Jones 4 (met oplossing), Space Simulator, Sensible Soccer (met codes), Raptor (met code) en andere leuke spellen. Spellen moeten op 31/2 inch diskettes staan, niet voor CD-Rom. Tel.0162-454479, Tom (liefst in weekend/vakantie).

Te ruil gezocht: Command & Conquer. Ik heb: Lion King, Raptor, Aladdin en Falcon 3. Tel.0113-551547, liefst na 17.00 uur.

Wie wil er met mij spellen ruilen. Ik heb o.a. Heretic (shareware), Rise of the Triad (shareware), Doom 2, Doom 1 (shareware), Turtles, Sim-City, MK 1, Keen 1, 4 of 7, Wolf 3D, Spear of Destiny. Graag ruilen tegen: Duke 2, Police Quest 4, Fifa Soccer, SimCity 2000 of tegen andere spellen. Tel.026-3616083, Mark (na 16.00 uur).

Te koop/te ruil: Duke Nukem 1, 2, Superkarts, Wolf 3D, Indycar, Lemmings, Outrun, Falcon, Stunts, Ducktales, Fire Power, Doom 1. Spellen die in mijn collectie ontbreken: Raptor, Jungle Strike, SimCity 2000, Mortal Kombat 1, Nascar. Tel.043-4081343, Sjaak (tussen 16.00 en 18.00 uur).

Te koop: PC 486 DX, svga monitor, 8 Mb RAM, 260 Mb harddisk, 3,5' en 5,25' drives, printer (NEC Pinwriter p2200), Soundblaster 16 soundcard (incl. boxjes), double speed CD-ROM speler, DOS 6.2, Windows 3.1, WP 6.0, incl. joystickkaart en een aantal leuke spellen. Prijs ƒ1900,-. Tel.0118-462248, Fam. Wittens.

Te koop/te ruil veel spellen: o.a. Quake (Doom 3), Mortal Kombat 3, Little Big Adventure 2, Fade to Black, F1 Grand Prix 2, Crusader: No Remorse, The Need for Speed, A4 Networks, Warhammer, Phantasmagoria, Pitfall, Command & Conquer (disk en CD-ROM) plus extra missions, Battle Beast, Simlsle, Mech Warrior 2, Magic Carpet 2, Primal Rage, Virtual Karts, Screamer, Fatal Racing, Indycar 2. Tel.0165-541074, Dennis.

Te koop: PC 486 SX 33 Mhz, 4Mb RAM, 256 Kb cache, 250 Mb. harddisk, svga monitor, Tseng ET 4000 1 Mb. kleurenkaart, 2 spd. CD-ROM, toetsenbord, muis en gratis OS2/Warp CD. Prijs ƒ1250,-. Tel.0493-494324.

Te koop CD-ROM's: Flight of the Intruder ƒ15,-, Rise of the Robots ƒ45,-, Star Crusader ƒ35,-. Ik heb ook veel shareware spellen die ik weg doe. Tel.0344-662029, Erwin (Tiel).

COMMODORE

Te koop: Amiga 600 met muis en boek ƒ275,-, 3 joysticks samen ƒ60,-. Alles samen in 1 koop voor ƒ300,-. Z.g.a.n. Tel.043-3471809.

Te koop: Amiga 500 met 1Mb geheugen,ca. 125 diskettes met spellen, tv aansluiting, muis en 1 joystick. Met printer: Star NX-1001. Prijs ƒ480,-. Tel.020-4974715.

Te koop: Commodore 64 + diskdrive, data recorder, 3 joysticks, pistool en 600 spellen (o.a. Street Fighter 2 en Turtles). Alles in verpakking + handleiding voor ƒ175,-. Tel.0166-612790.

Te koop: Amiga 500 + 1 Mb + tv modulator + extra diskdrive + muis + 2 arcade joysticks + stofkap + 150 diskettes (o.a. de spellen MK 1 en 2, Cannon Fodder 1 en 2, Sensible Soccer, Syndicate). Prijs ƒ600,-. Tel.076-5411676, John (Breda). Na 18.00 uur.

Te koop: zeer complete Commodore 64, kl. monitor, 4 diskdr., pianokeyboard, 2 printers, ca. 500 schijven spellen/software + handleidingen, boeken, joysticks, reserve-onderdelen. In 1 koop. Vraagprijs ƒ650,-. Tel.026-3814306.

DIVERSEN

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat 2 ƒ80,-, Megagames 1 ƒ45,-, World of Illusion ƒ20,-, Sonic 1 ƒ20,-. Tevens te koop voor Game Boy: Asterix & Obelix ƒ45,-. Tel.08880-52855.

Te koop: CD-i + 9 spellen en 2 joysticks en veel CD-i magazines. Zonder spellen en 1 joystick ƒ800,-. Met 9 spellen en 2 joysticks ƒ1250,-. Spellen ook los te koop. Tevens te koop: Amiga 500 met 60 spellen en geheugenuitbreiding, muis en boeken voor ƒ500,-. Tel.02503-32783.

Te koop: MegaDrive II + opbergkoffer + 2 joypad + 5 spellen (o.a. Sonic 2 en Lion King) voor ƒ240,-. NES spellen van ƒ20,- en ƒ25,- met doosje en boekje. Tel.010-4554597.

Te koop: MegaDrive II + 3 controllers + 16 spellen (o.a. Pitfall, Boogerman, Fifa Soccer '95, Streets of Rage 3, Flink, X-Men 2, Dungeons & Dragons, Aladdin). Alles in 1 koop. Ook te ruilen tegen een Saturn of een Sony Playstation met min. 1 spel. Tel.05202-23920, Kampen.

Te koop: Game Gear + adapter + Sonic, Tazmania en Castle of Illusion voor ƒ170,-. Ook PC spellen te ruil. Tel.0228-516926.

Te koop/te ruil voor SNES: Home Alone ƒ25,-, Chuck Rock ƒ25,- of allebei te ruil voor Donkey Kong Country, MK 2 of andere spellen. En 019288, Frank (na 16.00 uur).

Ik ben mijn handleiding verloren van Police Quest 3 Hierdoor weet ik de codes niet meer. Zou iemand deze handleiding voor mij willen kopiëren, of de codes opsturen? Hij krijgt daarvoor in ruil gratis de complete oplossingen van Police Quest 1, 2 en 3. Tel.0162-316404, Joost.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.VNU.COM/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, David Lemereis, Michael Schaeffer, Laura ten Seldam, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020-4875346.

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt, Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman EP&PP, Anne Rose Oosterbaan, Marja van der Ploeg.

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan, Rob Mekken, Harry de Waard.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra de Munck, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting, 0183-633000; fax 0183-633533

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht



Aangesloten bij Notu